

이름:

가치관:

플레이어:

경험치:

클래스:

기본 공격 보너스:

레벨:

행동 순서:

근력



근접 무기 명중  
근접 공격 피해

민첩성



원거리 무기 명중  
장갑 수치  
행동 순서

건강



레벨 당 HP

지능



이는 언어

지혜



정신 조종에 저항

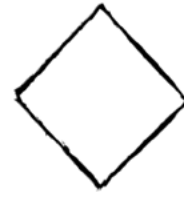
매력



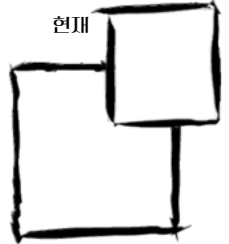
최대 동료 수



장갑 수치



행운 점수



현재

HP

극복 판정



독



입김 무기



신체 변형



주문



마법 물품

기능:

클래스 능력:

장비:

무기



명중 보너스

피해



명중 보너스

피해



명중 보너스

피해



명중 보너스

피해

이력과 참고사항:



### 마법

캔트랩:

주 술:

의 식:

### 동료와 피고용인

### 추가 참고사항과 이력

### 보관해 둔 물품

### 전투 방식

기본 방식: 변화 없음

공격 중심: 명중 +2 보너스, 장갑 -4 페널티

방어 중심: 장갑 +2 보너스, 공격 -4 페널티

경 호: 장갑 +2 보너스, 공격 불가,  
경호 대상이 맞은 공격을 대신 맞을 수 있음

지 휘: 장갑 -6 페널티,  
매력 판정에 성공하면 아군과 부하의 명중에 +2 보너스

