キャラクター名

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:**]
生まれ	戦士	性別	年齢
冒険者Lv	2	経歴	
経験点	0		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	6			13	2
		敏捷度	11			18	3
体	15	筋力	2			17	2
		生命力	4			19	3
心	8	知力	5			13	2
		精神力	10			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
コンジャラー	1		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	2	4	5	4
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー		合計値	6	0

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 4	12	4	0										
キック	1H#	0	-1	2d+ 3	12	4	5										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 3	10	4	11										

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□□○□□
魔晶石3点x3	○□□□○□□
アウェイクポーション	○□□□○□□
ヒーリングポーション	○□□□○□□
	○□□□○□□
	○□□□○□□

所持金 G

預金・借金 G

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
魔法拡大/数	226 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点	HP
2d+ 6	0	25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 5	21

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	3			

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	魔法の発動体	魔法を発動させるために必要なもの
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

[異貌]一日に何回でも瞬時にナイトメア独自の姿に変わることが出来る
角が誇大化し、肌が青白く変わり、魔法を使うときに鎧によるペナルティ修正を受けなくなり、必要な発生や動作が必要なくなる。
姿を戻す時は1R(10秒)必要
[弱点]
銀の武器や生まれた種族によって決められた属性ダメージを受けるとそのダメージが+2される。

人間生まれ：土属性
エルフ生まれ：水・氷属性
ドワーフ生まれ：火属性
が弱点になる。ナイトメアを作る場合生まれを設定しなければならない。
今回は人間生まれ

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟