

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[土、銀+2]		
生まれ	戦士	性別		年齢	45
冒険者Lv	3	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	11		18	3
		敏捷度	8		15	2
体	15	筋力	6		21	3
		生命力	6		21	3
心	8	知力	8		16	2
		精神力	5		13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
レンジャー	2		

戦闘特技	
かばう	1-285p
防具習熟A/金属鎧	1-282p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ブルライト	○	○

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

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	3	6	5	6
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 プレートアーマー		21	-2	7
盾 タワーシールド		17	0	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	ファイター	合計値	3	9

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
ロングソード	1H両	13		2d+ 6	10	6	13										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
救命草x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	100 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	15 m	45 m	2d+ 3	9	30
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 6	2d+ 5	13	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
スラム街出身のナイトメア。産まれた頃の記憶はほとんどなく、気がつけばスラム街に集まったナイトメアを守るようになって30年。冒険者になったのは守ってきた同族がある程度成長したこともあるが、孤児院を設立するという目標がたちそのためにはまとまった資金が必要で、一攫千金を目指した結果である。	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□㉔ ○□□□㉙ ○□□□㉜ ○□□□㉟