

キャラクター名 バロウズ	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	魔神使い	性別	男	年齢	60代
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
器用度	11			18	3
敏捷度	5			12	2
筋力	2			12	2
生命力	3			13	2
知力	4			17	2
精神力	10			23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
デーモンルーラー	1		

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本 ダメージ
ファイター	2	5	4	4
グロッパラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要 ランク	必要		防護点
		筋力	回避力	
鎧	ソフトレザー	7		3
盾				
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	4 3

武器	用法	必要 筋力	命中 修正	追加 ダメージ				威力																								
				命中力	C値	ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12															
サーベル	1H	10		2d+	5	10	4	10																								
サーベル	1H	10		2d+	5	10	4	10																								
				2d+																												

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
毛布	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
アウェイクポジション	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
保存食(1週間分)x2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ヒーリングポジション	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

所持金	30	預金・借金	G	G

戦闘特技	両手利き	1-283p	p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ドワーフ語	<input type="checkbox"/>	
魔神語	<input type="checkbox"/>	
魔法文明語		<input type="checkbox"/>
ソレイユ語	<input type="checkbox"/>	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	m 12	m 36	2d+ 4	3	19

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 4	2d+ 5	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	1	3			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	フード付きポンチョ(小魔の封入具) 召異魔法に必要な徽章が裏に縫い付けられている
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	点数

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 0 /合計 0	

その他メモ	自動失敗 チェック
かつて貴族に仕えており、剛腕に物を言わせ双斧を振り回す戦士だった。しかし領内に突然現れた魔神と交戦した際に心臓を奪われ、その身をナイトメアに委縮させられてしまう。デーモンルーラーとしての力に目覚めたのもこの時。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
どんな理屈で自分がまだ生きているのかもわからないが、死ぬ前に件の魔神を殺すために冒険者となる。ある時魔物を殺すと少しずつ力が戻ることに気づき、危険な海域とされる七王群島を訪れる。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑱
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉖
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉗
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉘
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉙
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉚
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉛
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉜
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉝