キャラクター名: アッシュ

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	男	年齢	21
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	980				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7	8		22 + 2	4
		敏捷度	11	1		19	3
体	15	筋力	6	7		28 + 2	5
		生命力	4	2		21	3
心	8	知力	4	2		14	2
		精神力	4	8	+4	24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
マギテック	1		
スカウト	2		
エンハンサー	2		

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
両手利き	223 p		p
魔力撃	227 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	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		
マッスルベアー		

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	6	10	9	11
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	アラミドコート		5	1	2
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		10	3

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
ハードノッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 11	10	12	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 10	3

HP
39

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 10

MP
27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	3			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	宗匠の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足	ミラのお守り	ＳＰ１．５倍
その他	マギスフィア（小）	

装備品		説明
左手	剛力の腕輪	

その他メモ

迷信深い農村で生まれたナイトメア。更にまだ周知されていないスタンド能力持ちだったため、”忌み子”として迫害を受けて育った。
１０歳で村を飛び出し、スタンド能力と格闘術を使って裏路地を這いつくばりながら一人で生き続ける。
成長し、冒険者となるが、その境遇から来る協調性の無さからパーティを組む事があってもすぐに問題を起こして仲間から外れてしまう。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
アッシュ

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 保存食（一週間分） ○□□○□□
- スカウト用ツール ○□□○□□
- アウェイクポーション ○□□○□□
- 消費アイテム ○□□○□□
- 巧みの指輪 ○□□○□□
- ミラルネの騎獣代 ○□□○□□

所持金 11376 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 32 /合計 32