

経歴、プロフィール

生まれ

戦士

魔動義体

〈肩装着義腕（＋3／18）〉 負荷 3

〈魔動義体専用魔動武器（ワスパンチャー）〉
負荷 1.5

負荷ポイント合計 4.5（負荷段階 1）

※片腕のみ「器用度 18」「筋力 25」として扱う

経験点 0 穢れ1(上限4)

自動失敗数:☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

言語	会話	読文	魔神語		—
交易共通語	○	○	汎用蛮族語	○	
地方語()	○	○			
神紀文明語	—				
魔法文明語					
魔動機文明語	○	○			
妖精語		—			

キャラクター名／プレイヤー名			
種族	ナイトメア (人間生まれ)	年齢	性別
種族特徴			
[異貌] [弱点 (土属性)]			



基礎能力値	能力値補正	成長	能力値	能力値ボーナス
技 7	A 6	1 	器用度 14	÷6 2
	B 9	1 	敏捷度 17+1	÷6 3
体 15	C 6	1 	筋力 22	÷6 3
	D 2	1 	生命力 18	÷6 3
心 8	E 5		知力 13	÷6 2
	F 6	1 	精神力 15	÷6 2

技能		レベル	※判定パッケージ		※技能がなければ0
グラップラー		4	☐ スカウト	+器用度 ボーナス=	技巧
セージ		3	☐ レンジャー		
エンハンサー		3	☐	+敏捷度 ボーナス=	運動
				+知力 ボーナス=	観察
			技能レベル		
			■セージ	+知力 ボーナス=	知識
			☐		5
			技能レベル		

戦闘特技	
1	《武器習熟A／格闘》
3	《防具習熟A／非金属鎧》
5	
7	
9	
11	
13	
15	
自動習得など	
《追加攻撃》	

練技、呪歌、騎芸など

練技

【キャッツアイ】

【ガゼルフット】

【マッスルベアー】

☒ セージ ☐ ライダー	技能 レベル +知力 ボーナス=	5	☐ スカウト ☐	技能 レベル +敏捷度 ボーナス=	3	※の数値は 技能が なければ0	18	m	×3=	54	m
☐ ファイター ☒ グラップラー ☐ バルダンサー ☐ フェンサー ☐ シューター			技能 レベル +器用度ボーナス=			※基本命中力: 6/7(肩装着義腕) ※追加ダメージ: 7/8(肩装着義腕)			移動力の強化など		

[illegible]

命中力、追加ダメージの強化など
《武器習熟A／格闘》（追加ダメージ+1）

部位	装飾品の名称、効果			
頭				
顔				
耳				
首				
背中				
右手	〈俊足の指輪〉			
左手				
腰				
足				
その他				

防具名／備考	必筋	回避修正	防護点
鎧 〈アラミドコート〉	5	+1	2
盾			
その他			

※**魔力**(魔法使い系技能レベル＋知力ボーナス)など



技能名



技能名



技能名

合計回避力 8	合計防護点 3
---	---

回避力、防護点の強化など
《防具習熟A／非金属鎧》
(防護点＋1)

HP 30		生命抵抗力 7
MP 15		精神抵抗力 6

HP＝冒険者レベル×3＋生命力　MP＝魔法使い系技能レベル合計×3＋精神力　生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス　精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス

所持金／預金／借金

70G

所持アイテムなど

■冒険者セット
 背負い袋、水袋、毛布、たいまつ6本
 火口箱、ロープ10m、小型ナイフ

[illegible]

消耗品チェック欄

[] □ □ □ □ □ □

[] □ □ □ □ □ □

[] □ □ □ □ □ □

[] □ □ □ □ □ □