

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)

性別

年齢

生まれ 拳闘士

Ability calculation grid with categories: 技 (Skill), 体 (Body), 心 (Mind), 成長 (Growth), 器用度 (Dexterity), 敏捷度 (Agility), 筋力 (Strength), 生命力 (Vitality), 知力 (Intelligence), 精神力 (Spirit), 能力値ボーナス (Ability Bonus)

キャラクターの容姿、特徴

経験点 0 冒険者レベル 5

種族特徴 [異貌] [弱点]

Skills table with columns: 技能 (Skill), レベル (Level)

Combat Specialties table with columns: 戦闘特技 (Combat Specialty)

Tricks table with columns: 練技/呪歌/騎芸/その他 (Tricks)

Languages table with columns: 言語 (Language), 会話 (Conversation), 読文 (Reading)

Reputation table with columns: 名誉アイテム/流派 (Reputation Item/School), 点数 (Points)

経歴、その他メモなど

所持名誉点 合計名誉点 200

Stat calculation formulas: 魔物知識 (Monster Knowledge), 先制力 (Initiative), 基本命中率 (Basic Hit Rate), 追加ダメージ (Additional Damage)

Weapons table with columns: 武器 (Weapon), 用法 (Usage), 必筋 (Essence), 命中修正 (Hit Correction), 命中力 (Hit Power), 威力 (Power), ②-⑫ (Attributes), C値 (C-Value), 追加ダメージ (Additional Damage), 備考 (Remarks)

基本回避力 (Basic Evasion) calculation: 8

Equipment table with columns: 防具 (Armor), 必筋 (Essence), 回避修正 (Evasion Correction), 防護点 (Defense Points), 備考 (Remarks)

Equipment slots table with columns: 部位 (Body Part), 装飾品の名称 (Accessory Name), 効果 (Effect)

Combat related memo box with calculated values: 合計回避力 (Total Evasion) 9, 合計防護点 (Total Defense) 3

HP (51) and MP (14) boxes, and Resistance boxes for 生命抵抗力 (8) and 精神抵抗力 (7)

所持金 (Current Money) 510 G

装備品、所持アイテムなど (Equipment, Held Items, etc.)

消耗品チェック欄 (Consumables Check)

魔法 (Magic) table with columns: 魔法 (Magic), レベル (Level), 魔力 (Magic Power)

威力表 (Power Table) with columns: 威力 (Power), ②-⑫ (Attributes)