六門世界 RPG
モンスター・シート

モンスター名

プレイヤー名

召喚術師名	召喚ポイント

種族	属性

分類	レベル

経験枠

- ■■■■■■■■■ ➡ 1
- □□□■■■■■■ ➡ 2
- □□□□■■■■■ ➡ 3
- □□□□□□■■■ ➡ 4
- □□□□□□□■■ ➡ 5
- □□□□□□□□□ ➡ 6
- □□□□□□□□□ ➡ 7
- □□□□□□□□□ ➡ 8

サイズ	知名度

知覚	召喚難度

進軍タイプ	移動力

容姿・背景

モンスターの能力

能力名	値	ボーナス	初期値	レベルアップボーナス	成長1	成長2	成長3	成長4	成長5	成長6
ST										
DX										
IQ										
HT										
HP										
攻撃力レベル	ST=									
防御力レベル	HT=									
射撃力レベル	DX=									
呪文魔法レベル	IQ=									
魔法抵抗レベル	IQ=									
スペル枠										

特殊能力／一般技能

名前	技能レベル	基準値	初期値	レベルアップボーナス	成長1	成長2	成長3	成長4	成長5	成長6

特殊能力解説

特殊能力	現在レベル	効果

現在のHP	
BP	／

呪文魔法

□	□	□	□	□
□	□	□	□	□

技能レベル＼成功度	～−3	−2～−1	±0	+1～+2	+3～+4	+5	+6	+7～
なし	E	E	E	D	D	C	C	B
レベル1	E	E	D	C	C	C	B	A
レベル2	E	D	C	C	C	B	A	A
レベル3	E	D	C	C	B	B	A	S
レベル4	E	D	C	C	B	A	S	S
レベル5	E	D	C	B	B	A	S	S
レベル6	E	D	C	B	A	A	S	S

モンスターの装備

近接攻撃方法	攻撃回数	E	D	C	B	A	S
□□□□□							
□□□□□							

追加ダメージ　STボーナス ＋ 特殊能力によるボーナス ＝

射撃攻撃方法	攻撃回数	E	D	C	B	A	S
□□□□□							

追加ダメージ　DXボーナス ＋ 特殊能力によるボーナス ＝

防御方法	防御回数	E	D	C	B	A	S
□□□□□							
□□□□□							
□□□□□							

基本防護点　HTボーナス ＋ 防具の基本防護点 ＋ 特殊能力によるボーナス ＝

特殊能力解説

特殊能力	現在レベル	効果

ポケット、所持品、他