

キャラクター名  
カーター

プレイヤー名

<b>種族</b>	ナイトメア	<b>種族特徴</b>	異貌、弱点[土、銀+2]		
<b>生まれ</b>	魔術師	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	22
<b>冒険者Lv</b>	2	<b>経歴</b>	負けず嫌いと呼ばれたことがある 大きな嘘をついている (いた)		
<b>経験点</b>	600		【理由】人探しのため		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	11		16	2
		敏捷度	9		14	2
体	13	筋力	6		19	3
		生命力	6		19	3
心	12	知力	8		20 + 1	3
		精神力	10	1	23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	1		
コンジャラー	2		
セージ	1		

戦闘特技	
魔法拡大/数	1-289p
	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	○	○
汎用蛮族語		○
魔法文明語	○	○
ブルライト地方語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要			
		ランク	筋力	回避力	防護点
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		合計値	0		4

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
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
防護点+1				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	4			
操霊魔法	2	5			
深智魔法	1	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
32

装備品	説明
頭 バンダナ	「あいつがくれたんだよな」
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知性の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明

その他メモ	自動失敗チェック
カーター・ローランド	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
弟よりも魔法戦士向きの兄ちゃん。けれど本人は魔導士になろうと日々勉強中。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
上に兄が何人かいるらしいが、それぞれ別の道を歩んでいる。帰ってきたときは常にケンカ腰になるらしい。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
母親はカーターを生んですぐに他界しており、父親からやや疎まれてはいるのは感づいている。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
ハーヴェイに関してはかなり過保護気味だった模様。なので彼が冒険者になると言った時に父親以上に反対したが、生来の売り言葉に買い言葉が仇となって、ケンカ別れ。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
「お前なんか帰ってくるな、バカあ…！」	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
しかし甘やかして育てた自覚はあり、そのままだとのおたれ死んでしまうのではないかという不安から、自らも冒険者となりハーヴェイを探しに行くことにした。	<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

