

キャラクター名 "不死提督を眠らせし者" クルーク・エフォート

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	魔導師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	13	経歴	父親が旅に出ている。		
経験点	2020		魔物に襲われたことがある。 血縁者と死別したことがある。		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	6	3	15	2
		敏捷度	8	5	19	3
体	5	筋力	3	5	13	2
		生命力	9	5	19	3
心	10	知力	10	10	30	5
		精神力	12	15	37	6

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	13						
プリースト/賢神キルヒア	5						
セージ	10						

戦闘特技			
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
魔法誘導	223p		p
魔法拡大/数	226p		p
MP軽減/ソーサラー	223p		p
魔法収束	227p		p
魔法制御	222p		p
武器習熟/スタッフ	221p		p
武器習熟II/スタッフ	221p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

技能	基本 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	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク		
鎧	盾	筋力	回避力	防護点
マナコート		1		5
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能			合計値	0 5

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
魔導書 II <small>ソーサラースタッフ (魔法攻撃+2) を無難やりの形にしてみました。 22500円+発動値100+ダメージ+3000</small>	2H	9	1	2d+ 1	12	3	19										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 0	5

HP
60

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	13	18			
神聖魔法	5	10			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 15	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 19

MP
93

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1 『見た目と違う?.....こ、これはとんがり帽子だ、いいね?』
耳	
顔 ひらめき眼鏡	見識、探索判定+1 『ボクなら当然さ!』
首 幸運のお守り	戦利品の決定+1 『強いボクには良い戦利品じゃないとね。』
背中 サーマルマント	炎、水、氷ダメージ-1 『キミは温度変化の対策もしていないのかい?』
右手 魔導グローブA	装飾品 両腕につける。 効果はその他のメモに。所持品としての枠は1つとする。
腰 聖印	
足 韋駄天ブーツ	『身だしなみと移動力には気をつかうものだよ。』
その他 いつもの時計	首元についてるアレ。

装備品	説明
左手 魔導グローブB	

その他メモ	自動失敗 チェック
【概要】	□□□□⑤
そこそこ有名な魔導師と神官の両親から生まれ、主に魔導師として育てられる。	□□□□⑩
幼い頃より下級の魔物を倒すことで、自信と実力をつけていったが、	□□□□⑮
不運なことに家族での船旅の途中でクラークンに襲われる。	□□□□⑳
幸い、父をはじめとした乗客の冒険者たちによって討伐されたが、代償として母をうしなった。	□□□□㉕
彼を庇ったためである。	□□□□㉙
このことをきっかけに己の無力さを嘆いた父子はそれぞれ別の道で強くなることを目指す。	□□□□㉚
レジスタンスへは父の話とマスターの噂を聞き、ここでなら強くなれるのではと思い入る。	□□□□㉗
なお上事件のことはそれなりに世間に認知されているが、ギルドメンバーに話しておらず、	□□□□㉛
また彼が乗船していたことは多分誰も知らない。	□□□□㉜

