

キャラクター名 ケサ
プレイヤー名

種族 ハイマン 種別特徴 デジャヴ、魔法の申し子
生まれ 妖精使い 性別 男 年齢 17
冒険者Lv 2 経歴 大切な約束をしたことがある
経験点 500 投獄されたことがある
魔剣の迷宮で迷子になったことがある

能力値 A-F 成長 他修正 能力値 ボーナス
器用度 10 敏捷度 2 筋力 4 生命力 4 知力 6 精神力 3
技能 Lv. 技能 Lv.
フェアリーテイマー 2 セージ 1

戦闘特技
魔法誘導 223 p

言語 会話 読文
交易共通語 汎用蛮族語 魔法文明語 妖精語

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム 点数
名譽点所持 0 /合計 0

技能 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
鎧 ソフトレザー 7
盾 ラウンドシールド 8
必要ランク 筋力 回避力 防護点

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
2d+ 2d+ 2d+

一般装備品 (消耗チェック)
宝石x4 冒険者セット 着替えセット 保存食 リュート

所持金 390 G 預金・借金 G

制限移動 通常移動 全力移動 回避 防護点 HP
3 m 9 m 27 m 2d+ 0 4 16

魔法技能 Lv. 魔力 魔法技能 Lv. 魔力
妖精魔法 2 6

魔物知識/弱点 先制力 生命抵抗 精神抵抗 MP
2d+ 4 2d+ 0 2d+ 3 2d+ 4 23

装備品 説明
頭 耳 顔 首 背中 右手 腰 宝石ケース 革製 宝石4個入り 足 その他

装備品 説明
左手

その他メモ
好奇心旺盛なハイマン妖精使い。約束を守り、恩に報いる金を稼ぐため冒険者になった。最近の趣味は楽器を弾いて歌うこと。
以下、経歴
古い先短かった両親は生まれてすぐに亡くなり、それからずっと妖精と共に育った。そのため若い頃は善悪や分別と言った感覚がなく、妖精が騒ぐからと留守中に忍び込んだ邸宅で、ある魔剣に触れてしまったため生成した迷宮に閉じ込められてしまう。なんとか救助はされたものの迷宮の発生による周辺の損害を理由に拘束され、身よりもないので獄中生活を余儀なくされる。その生活から救ってくれたのは邸宅の主、魔剣の持ち主だった。多額の賠償金を肩代わりし、ケサの身元引受人となったその人と、ケサは2
自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉞