

キャラクター名 ソラリス	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	ハイマン	種族特徴	デジャヴ、魔法の申し子		
生まれ	妖精使い	性別	♂	年齢	14
冒険者Lv	3	経歴	妖精が友達だった		
経験点	770		人を救ったことがある 死者と会話したことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	9	1		17 + 1	3	フェアリーテIMER	3		
敏捷度	1			8	1	レンジャー	2		
筋力	4	1		11	1	セージ	1		
生命力	3			9	1				
知力	6	2		22 + 2	4				
精神力	5			19	3				

魔法収束	IB39 p		
魔法誘導	IB32 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	○	○
妖精語	○	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 37 /合計 37	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラッブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧			
盾			
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			
回避技能			合計値 0 0

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
パンチ	1H	0		2d+ 0	12	0	0										
				2d+													
				2d+													

冒険者セット	○□□○□□ (消耗チェック)
保存食x2	○□□○□□
魔香草x7	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
魔香水x3	○□□○□□
アウェイクンポーションx2	○□□○□□

所持金	304	預金・借金	G
			G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	8 m	24 m	2d+ 0	0	18

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 0	2d+ 4	2d+ 6	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	3	8			

部位	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 器用の指輪	
腰 宝石ケース	光宝石8、闇宝石5、水宝石8
足	
その他	

部位	説明
左手 知力の腕輪	

<p>聖職者5 墓守2 薬剤師3</p> <p>前世は墓守、その記憶を呼び起こして死者と会話をする。現在の職業は聖職者と薬剤師。神殿近く育ちで中庭で菜草を育てていたことに起因する。小さいころから妖精との会話を身に付けていた。当初は妖精が簡単なことしか話せないなどと気付くこともなく、長い時間森の中で話し、親に心配をかけたことも多々あった。森では妖精と、墓場では時々死者と、最初の頃は死者の霊との会話も妖精と同じだと思っていた。だが妖精が見える者でも墓場では何も見えないと聞く。そこで初めての既視感(デジャヴ)を感じる。死者との会話を当たり前のように行っていたのは以前からやっていたから。その能力はどこから来たのか?以前とはいつなのか?それの答えが親から聞いた自分たち種族の持つ特徴、前世の記憶から来るデジャヴであった。</p> <p>成長するにつれ妖精はあまり多くを知らないこと知り会話に夢中になることも無くなった、死者と会話することはおかしな事だと自重していき、次第にあまり声を聞くことも無くなった。妖精とはいままでもいつでも話せるが、死者とはごくまれにしか話せないようになっていった。</p>	<p>自動失敗チェック</p> <p>○□□□⑤</p> <p>○□□□⑩</p> <p>○□□□⑮</p> <p>○□□□⑳</p> <p>○□□□㉕</p> <p>○□□□㉑</p> <p>○□□□㉓</p> <p>○□□□㉔</p>
--	---