

キャラクター名  
フラッキー

プレイヤー名

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	妖精使い	性別	男	年齢	4歳
冒険者Lv	2	経歴	[A-5-6]ガキ大将だった		
経験点	1790		[C-6-1]守りの剣を手を持ったことがある		
			[C-5-4]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	2			6	1
敏捷度	6			10	1
筋力	1			8	1
生命力	6			13	2
知力	18	1		30 + 1	5
精神力	9			20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーティマー	2		
セージ	1		

戦闘特技		魔法拡大/数	226	p	p
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	
				p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 0	/合計 0

技能	基本 基本 基本 基本			
	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	クロスアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 2

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														
				2d+																	
				2d+																	

一般装備品	(消費チェック)
1週間分の保存食	○□□○□□
冒険者ツール	○□□○□□
宝石(土)	○□□○□□
宝石(光)	○□□○□□
宝石(火)	○□□○□□

○□□○□□			
○□□○□□			
○□□○□□			
○□□○□□			
○□□○□□			
所持金 1567	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	10 m	30 m	2d+ 0	2	19

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 0	2d+ 4	2d+ 5	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	7			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 マント(フード付)	
右手 知力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

— その他メモ —

タビットの妖精使い。  
 神童と呼ばれるほど、フェアリーティマーとしての資質があり頭がいい。自分もその才能を自覚している。自他共に認める天才。  
 そのプライドの高い性格が災いし、同年代のタビットたちから最初は敬遠されがちだった。しかしその高い知力を活かし同年代のタビットの心をつかみいい意味でも悪い意味でも統率した。  
 いつしかグループはいたずら集団「タビットパンチ」となり大暴れしていた。しかしよくいたずらを見つかったは大人のタビットに怒られた。  
 あるときいたずらで守りの剣に落書きをしようとしたところ、魔剣の迷宮に転移させられてしまう。  
 その時の記憶が鮮明でなく、どうやって出てきたかもあまり覚えていないが生きているので「多分自力で何とかしたのだろう。天才だし。」ということに落ちついた。  
 性格はプライドが高くひねくれてるが、友達が少ないことや才能があるがゆえの悩みなどを心に秘めている。  
 しかし性格が悪いわけでもなく、寂しがりやだったりもする。自分の才能を試すために冒険者となった

自動失敗  
チェック  
○□□□⑤  
○□□□⑩  
○□□□⑮  
○□□□㉓  
○□□□㉕  
○□□□㉙  
○□□□㉞