

キャラクター名	プレイヤー名
コントロール	

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	24
冒険者Lv	17	経歴	子供のころに家出したことがある
経験点	1190		大きな遺跡を発見したことがある
			性別を間違われている期間があった

技	4	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	5	13		22	3	フェアリーティマー	17		
体	7	敏捷度	1	8		13	2	エンハンサー	5		
		筋力	5	6		18	3	ライダー	16		
心	11	生命力	12	13		32	5				
		知力	18	51		80	13				
		精神力	12	49		72	12				

戦闘特技	
ルーンマスター	IB34 p
魔法誘導	IB32 p
魔法拡大/数	IB39 p
マリオネット	IB38 p
MP軽減/フェアリーティマー	IB33 p
足さばき	IB29 p
キャパシティ	IB29 p
魔法収束	IB39 p
魔法制御	IB32 p
ダブルキャスト	IB37 p
鷹の目	IB30 p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
オウルビジョン	特殊能力完全開放
スケイルレギンス	八面六臂
チックチック	騎獣超強化
ストロングブラッド	バランス
スフィンクスノレッジ	威嚇
探索指令	人馬一体
遠隔指示	超人馬一体
HP強化	軍師の知略
騎獣強化	堅陣の構え
HP超強化	鉄壁の防陣Ⅱ・鉄鎧
MP譲渡	鉄壁の防陣Ⅱ・堅体
特殊能力開放	鉄壁の防陣Ⅲ・甲盾
魔法指示	鉄壁の防陣Ⅲ・鋼鎧
獅子奮迅	鉄壁の防陣Ⅳ・無敵

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			
グラブラー	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	ライダーズジャケット	1	8	
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1	
回避技能		合計値	-1	9

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ -1	9

HP
85

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	17	30			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 29/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 22	2d+ 30

MP
140

装備品	説明
頭 妖精のヘッドホン	妖精魔法の射程+10m
耳 通辞の耳飾り	ドラゴン語、魔動機文明語、魔法文明語、魔神語、汎用蛮族語を登録。
顔 妖精のマフラー	フェアリーティマー専用アイテム。
首 命のタリスマン	壊すと半径10m以内のすべてHP20回復。
背中 英雄のマント	ブレスのダメージ-2
右手 信念のリング	精神抵抗+1
腰 不撓のバックル	ガンや魔法の矢の攻撃を精神抵抗で耐える。
足 黄金の拍車	騎獣(動物、幻獣)の移動力+5
その他 勇者の証・心	成長に特殊効果。

装備品	説明
左手 マナリング	ダメージ魔力+1

その他メモ	自動失敗
<p>地下世界出身の男のタビット。</p> <p>幼い頃から本物の太陽というものを見たことがなく、いつか外の世界に出てこの目で見たいと心から願っていた。</p> <p>両親の生存は不明、物心がついたときには一人で生活しており、親の愛というものを受け取ったことがない過去を持つ。</p> <p>そのためか両親以外に友愛という感情を持ちたがるようになり、率先して行動した結果、交友関係はかなり広いものとなっている。</p> <p>また、妖精や騎獣といった生き物と仲良くなるのが特技となっている。</p> <p>それを活かし、召喚型フェアリーティマーと指示型ライダーというかなり珍しい戦闘スタイルとなっている。</p> <p>育てているプティの名前はアングパール、ホース系騎獣の姿をとっており、新鮮な果物を好んで食べている。</p> <p>專業アルケミストのグラスランナーと縮地トランブルを夢見る人間の3人でいつか外に出ることを目標に各大会で奮戦する。</p>	<p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉑</p> <p>□□□□㉒</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉕</p>
<p>地下世界に眠る赤い魔剣を手にし、大会のチャンピオンを破った三人はとうとう地上に出ることに成功する。</p> <p>初めて見る大地、心地よく吹く風、眩しい太陽の光、全てが新鮮な地上世界を前に新たにこの世界を駆け巡るという夢を抱く。</p>	

