

キャラクター名 フェット・グラント プレイヤー名

<b>種族</b>	タビット	<b>種族特徴</b>	第六感		
<b>生まれ</b>	魔導師	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	15
<b>冒険者Lv</b>	7	<b>経歴</b>	おぼれたことがある		
<b>経験点</b>	2240		空腹のあまりに失神したことがある 冒険に誘われたことがある 病に倒れた家族を助ける		

技	Lv	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	敏捷度	筋力	生命力	知力	精神力				
5		5	3			13	2	ソーサラー	7		
		2	1			8	1	コンジャラー	5		
6		4	1			11	1	セージ	1		
		6	2			14	2				
11		14				25 + 1	4				
		11	4			26	4				

**戦闘特技**

ターゲット	レベル	備考
ターゲティング	1-280p	p
鷹の目	1-280p	p
魔法収束	1-291p	p
魔法制御	1-291p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔法文明語	○	○

**練技/呪歌/騎芸/賦術**


名誉アイテム	点数
名誉点 所持 59 /合計	59

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			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	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	必要																	
								ランク	筋力	回避力	防護点	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
緋杖〜1〜 防護点+1	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14																		
				2d+																					
				2d+																					

**一般装備品** (消耗チェック)

アビスシャードx6	○□□○□□
魔晶石 1点、2点、3点x15	○□□○□□
飲み代	○□□○□□
2500+5000	○□□○□□
剣のかけら 3 6	○□□○□□
前金	○□□○□□

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	3	35
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 5	2d+ 0	2d+ 9	2d+ 11	62	

		○□□○□□	
		○□□○□□	
		○□□○□□	
		○□□○□□	
		○□□○□□	
所持金	3410	預金・借金	G

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	7	11			
操霊魔法	5	9			
深智魔法	5	11			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知力アップの指輪	
腰 幸運のお守り	
足	
その他魔晶石 1点、2点、3点	

装備品	説明
左手	

**その他メモ**  
フェット・グラント 雄大なる休日

南方のタビット族集落出身のフェットは生まれたときから魔力の才があった。3歳の頃親の反対を押し切り誘われるがまま冒険者になった、それから一年、思春期真っただ中で自分の魔力の強さにおぼれていたフェットは酒場でリカント族と口論となり酔った勢いで一人で冒険に出てしまった。酔った勢いで出てきたので食料は酒のつまみだけだし、知らない間に所持金も盗られていたことにダンジョンに付いたときに気づいたが勢いのまま入ってしまった。

その結果は言うまでもなく魔物に追いかけれ散々な目にあい、数日後ダンジョンを出たまでは良かったがそのまま疲れや空腹で気を失ってしまう。そこを偶然通りかかった方に助けってもらい事なきを得た。そんなフェットが10歳の時、集落から急報が届く、父が眠り病という目覚めない病に掛かってしまったのだ。父を助けるため彼は今日も知識を探求する。

好きな物は光り物と魔力系のアイテム、にんじんは嫌い果物が好き  
性格は、石橋を叩いて叩いて叩いて粉々にするタイプ。戦闘では真っ先に魔法をぶっ放す年相応の物はある。だけどお酒が入るとすべ勢

自動失敗	チェック
	○□□□⑤
	○□□□⑩
	○□□□⑱
	○□□□⑳
	○□□□㉓
	○□□□㉔
	○□□□㉕