

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	11
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	シーフ	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	フェイ:ディナシー			境遇	渡来
出自(効果)	いたずら			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	20	17	12	9	9	7
ボーナス	8	6	5	4	3	3	2
クラス修正	2	2	2	1	0	1	0
他修正							
能力値	10	8	7	5	3	4	2

HP	125
MP	72
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	鉄陣の槍	至近	-2	14	0	3	3	-2	0
左手	ビッグウォール					12	12	-5	
頭部	妖精女王の冠						4		2
胴部	マジカルチェイン				2	8	5		
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	忍具								
能力値			8	0	7	0	4	10	15
スキル	フォースガード					3	3		
その他	戦士の環					1			
総計(右)			6	14					
総計(左)			8	0	10	31	31	6	20
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
神馬の鞍	
妖精馬	ポーションホルダー
妖精馬の積み荷欄	MPポーション*7
	ハイHPポーション*1
バックパック	毒消し*4
ベルトポーチ	耐毒符*2
	理力符:水*4
小道具入れ	
冒険者セット	
戦士の環	戦利品枠
騎馬鎧	

現在重量:	23
最大重量:	36

所持金:	1020	預金・借金:	
------	------	--------	--

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ:ディナシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗状態	
効果: 攻撃のダメージ+1D								
シールドストライク	2	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果: 攻撃の命中判定+[SL]、ダメージ+[SL×2]								
カバーリング	1	2	効果参照	至近	単体	自動成功	-	
効果: 行動済みにならずカバーを行う。行動済みでも可								
アームズマスタリー:槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍使用	
効果: 攻撃の命中判定+1D								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定+1D								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果: 武器攻撃。対象が複数ならダメージに[SL×2]								
ダイビング	5	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳状態	
効果: 物防・魔防+[SL×2]								
テイルズシンボル	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 種族アイテム《妖精馬》を取得								
アクアスタンス	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: 遊泳状態のペナルティ無視。シーン中スキル遊泳制限を解除								
セルフプライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳状態	
効果: 武器攻撃のダメージ+[SL]D								
メールシュトローム	1	-	DR直前	-	自身	自動成功	遊泳、シールド	
効果: 白兵攻撃ダメージ+[SL×2]D。水属性魔法ダメージにする。								
スイミング	1	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳状態	
効果: 移動力+[SL×5]								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	カマエ、シールド	
効果: 武器攻撃と同時。ダメージに+[CL×10]。対象は単体※になる								
スタントフライング	3	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: シーン中飛行状態になり、飛行中移動力+[SL×5]								
フォースガード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 物防魔防+3								

妖精郷ティルミリィに暮らしていた妖精。水遊びといたずらが大好きなよくいるタイプの妖精だった(つまりシーフだった)。しかし育ててくれた親に当たる妖精たちに、「お前は、風の時代にエルダの騎士を導いた“湖の乙女”の末裔なのだよ」と教わり、「湖の乙女が育てた人間の騎士は、今でも魔剣ファストブランドを手に、エリンで魔族と戦い続けているのさ」と英雄譚を聞かされて育った。

「なら私、妖精の騎士になる！ アロンダイト様に弟子入りして、奥義を授けてもらうの！」
 決心した馬鹿の行動は早い。槍を持ち、魔獣である川馬ケルピーに騎乗する訓練を行い、幾度も挫折を繰り返した。見かねた長老たちは彼女に、かつて勇士によってこの地にもたらされた神馬ヴェリアンティーンノの鞍を貸し与えた。
 「いいかい。これで練習をすれば失敗はしない」
 「うわあ、すごい、これなら乗れる！ 湖の上だって走れるわ！」
 「そうだろう。無事乗りこなせるようになったら返すんだ、それは大切な神器だからね」
 「わかりました！ 待ってアロンダイト様！ 行くよケルピー、行ってきまああす！！」
 「待たんか馬鹿者！？」

ばびゅーん。バカの冒険が始まった。

ようやくアロンダイトに出会っても、馬鹿すぎて水破斬の極意は習得できなかったのは内緒である。
 「心を静かに落ち着かせ、湖をも斬る決意の剣を振るうんだ」
 「はい！ えーい！」
 (戦闘移動→ワイドアタック) (どかーん)
 「師匠、痛いです！！」
 「どうしてお前まで前に進むんだ！！」

