

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	17
種族	フェイスプライト			境遇	秘密
出自(効果)	著名妖精			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	4	7	12	18	14	15	7
ボーナス	1	2	4	6	4	5	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	1	2	4	8	6	6	3

HP	43
MP	83
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胸部									
補助									
装身具	精霊のオーブ								
	能力値		2	0	4	0	6	10	6
スキル									
その他	妖精の燐光					1	2		
	総計(右)		1	2					
	総計(左)				4	1	8	10	6
	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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 3 d
エネミー識別	8			8	+ 3 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8		1	9	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
妖精の燐光	
ポーションホルダー	
MPポーション×8	
バックパック	
MPポーション×5	

現在重量: 9
 最大重量: 9
 所持金: 345
 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
フェイスプライト	★	5	セット	20m	単体	自動成功		
効果: 対象が行う武器攻撃を光属性魔法ダメージに変更する。効果はラウンド終了まで。								
マジシャンズマイト	3	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 2D+5で地属性魔法ダメージ。1点以上のダメージでスリッパ付与。クリティカルでダイスロール増加。石つぶてを投射する。								
アースプレイヤー	○		パッシブ		自身			
効果: 地属性魔法ダメージを与える魔法攻撃時、ダメージに20追加。								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果: 魔術判定に+1D。								
エンサイクロペディア	★		セット		自身	自動成功		
効果: エネミー識別を行う。								
コンコードダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 対象: 場面、射程: 視界のすべての対象にエネミー識別を行える。判定は一回、で各エネミーの識別値と比較する。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果: 単体: メジャーの魔術の対象を対象: 範囲(SL×2体)に変更する。効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マジックフォージ	1	3	ダメージロール直前		自身	自動成功	1/シーン	
効果: 魔法攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージにSL×2D追加。								
リゼントメント	★		魔法攻撃と同時		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果: 魔法攻撃を対象: 単体に変更し、ダメージに+CL×10。								
トゥルースサイト	★		パッシブ		自身			
効果: エネミー識別成功時に物理防御力と魔法防御力の値がわかる。								
エキスパート	★	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: メジャーの魔術判定に+1D。効果はメインプロセス終了まで。								
フォローアップ	1	5	ファンブル直後	20m	単体	自動成功	SL/シーン	
効果: 判定振り直し。ダイス数は変更なし。対象は拒否でき、その場合使用回数には数えない。								
飛行能力	★		パッシブ		自身			
効果: 飛行状態になる。シーン登場時に効果の適用の有無を決める。適用と解除はマイナーアクションで出来る。								
テイルズシンボル	★		アイテム		自身			
効果: 妖精の燐光(道具)を得る。								

親はヒューリンの少年剣士と旅をしたナビィで、人間社会での知名度はフェイの中でもかなり高い。ティルが知った秘密は、自分がナビィの本当の子ではなく、拾われた子であること。ナビィや他のフェイにも話さず衝動的に故郷を飛びだしたため特に旅の目的はない。強いて言えば家に帰らないこと。いつか本当の親を探したり、ナビィのように世界各地を旅したりしたいと考えている。

