

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	3
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	♀
称号クラス				年齢	10
種族	フェイ：ニクシー			境遇	親友
出自 (効果)	水妖			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	9	15	14	8	8
ボーナス	3	2	3	5	4	2	2
クラス修正	0	0	1	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	4	6	5	4	3

HP	38
MP	47
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	スタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	妖精の飾り紐					2	1		1
胴部	メイジローブ					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	魚王の小箱								
能力値			2	0	4	0	4	9	8
スキル									
その他	《スタッフ》《妖精の飾り紐》				1	1			
総計(右)			1	2					
総計(左)					5	8	5	9	9
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	野菜
キャップライト	野菜
ベルトポーチ	野菜
異次元バッグ	野菜
小道具入れ	野菜
虹の輝き	ポーションホルダー
太陽のリボン	MPポーション
リボン	MPポーション
リボン	MPポーション
リボン	MPポーション
ランチボックス	MPポーション

現在重量： 7
 最大重量： 21
 所持金： 635
 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：ニクシー	★	-	パッシブ・メイン	-	自身	-	-	
効果：〈水〉属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージに+1Dする。また、キャラクター作成時に《水陸両用》を取得する。								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+5](〈水〉属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								
水の氾濫	★	4	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：「対象：単体」の「分類：魔術〈水〉」のスキル、パワーに有効。対象を「対象：範囲(選択)」に変更する。メインプロセス持続。								
水陸両用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：遊泳状態でも【移動力】が減少することなく、移動を行なえる。								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
エンカレッジ	★	6	イニシア	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる(この場合、使用回数に数えない)。								
ステップ：ウォーター	2	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：攻撃の命中判定の達成値に+[SL×2]する。シーン持続。								
ステップ：ブライト	2	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：行動値増加を行なう。【行動値】に+[SL×3]する。シーン持続。								
クイックステップ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：《ステップ：～》のダンサーのスキルをふたつ使用できる。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ダメージ1回	
効果：魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
フィッシング	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。MP回復を行なう。[MP]を[2D+(CL×2)]点回復する。次のシーンまでに時間経過が少ない、近くに池や川がないなどの理由で、GMIは使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数に数えない。								
フェイス：マリッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：〈水〉属性の魔法ダメージに有効。あなたが行なう攻撃のダメージに+2する。								
スペシャリストⅠ：水	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	メイジ	
効果：Ft1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法の攻撃のダメージに+1Dする。シーン持続。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：能力基本値に+3する。(感知)								

水属性

・誓約
 「魚人の王」
 【恩恵】アイテム。あなたは魚王の小箱を取得している。
 【束縛】あなたの攻撃の対象がギルマンであった場合、攻撃後に[CL×2]点のMPロスを受ける。

「お魚さんとの友情の証。私の宝物なんです」

水棲生物は全てお友達と思っている若い妖精。
 生まれてすぐの頃に干からびかけていたギルマンを助けた縁で親友となった。
 その助けたギルマンこそが現在のギルマン王ガープであり、彼が王となったことは素直に祝福している。
 ギルマンとサハギンの確執に心を痛めており、いつか両種族が仲良くできたら良いなと思っている。
 年相応の幼く無垢な性格で、悪いことをするのであれば、例え友人であるギルマンであっても心を鬼にして嗜める。しかし、妖精らしくどこか指摘がすれたいこともままあり、更に魔法の出力調整はできない為やりすぎることがあるのが玉に瑕。

