キャラクター名
大妖精

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	13
種族	フェイ:ピクシー			**境遇**	正体
出自（効果）	謎の妖精			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	6	26	9	8	26	9
ボーナス	6	2	8	3	2	8	3
クラス修正	3	1	2	0	0	2	0
他修正							
能力値	9	3	10	3	2	10	3

HP	130
MP	107
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	ショートソード	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手	軽銀の盾		0	0	0	5	5	1	1
頭部	ルーンバンド					3	1		
胴部	妖精のチェインメイル					12	14		
補助	俊足のブーツ				1	10		1	
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			3	0	10	0	10	12	14
スキル					1	3	8		
その他									
総計(右)			4	5	12	38	38	13	15 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 3 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
四つ葉のクローバー	
ロープ×2	
小型のハンマー	
ハイHPポーション6	
EXMPポーション×2	
ハイMPポーション8	
賢人の薬	
転移結晶1	

現在重量： 23		
最大重量： 40	所持金： 33835	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
ピクシー	★		イニシアチブプロセス/メイキング		自身	自動成功	シーン1回	
効果： HP回復、CL×2点分回復する。また、キャラ作成時に飛行能力を取得。								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ディフェンダー	3	3	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果： 物理防御に+SL×3シーン終了まで継続								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 行動済にならないカバー								
ステップ:アース	3	5	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果： 物理魔法防御に+SL×3シーン終了まで継続。								
アプリケイション	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： MPをCL×5回復								
ダンシングヒーロー	1		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。								
オートガード	1		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】に+[SL×2]、【魔法防御力】に+SLする。								
トリックステップ	5	5	ダメージロールの直後		自身	自動成功		
効果： ダメージ軽減を行なう。あなたがダメージを受ける武器攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[SL×3]する。								
カバームーブ	1	4						
効果：								
ボルテクスアタック	★							
効果：								
スラッシュブロウ	1	3						
効果：								
ハードビート	1		パッシブ		自身			
効果： 【HP】が【最大HP】と同じ値の時に有効。攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
ダンスマカブル	2	12	メジャーアクション	20m	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象が行なう攻撃の命中判定で1個以上6の目が出た場合、その攻撃はクリティカルとなる。クリティカルによるダイス数は、通常どおりに処理する(1個であれば+1D、2個であれば+2Dとなる)。この効果は対象の攻撃の命中判定がクリティカルするか、シーン終了まで持続する。								
テイルズシンボル(ピクシー)	★		アイテム		自身			
効果： フェイの種族ごとに設定された妖精アイテムを1個得る。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								

キャラクター名
大妖精

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リカバリー	★	3	クリンナッププロセス		自身			
効果：								
スーパーヒーロー	★		判定の直後		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：　《ダンシングヒーロー》を使用した判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイスの数は変更されない。								
ステップ:ブライト	1	5	セットアッププロセス		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。この効果はシーン終了まで持続する。								
リジェネレーション	1	10	ムーブアクション		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：　《ハードビート》1で取得可能。HP回復を行なう。【HP】を[CL×5]点回復する。								
ステップ:ダーク	2	4	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：　回避判定の達成値に+[SL×2]する。								
クイックステップ	★	5	セットアッププロセス		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。								
バニシングステップ	1		ダメージロールの直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：《トリックステップ》5で取得可能。ダメージ軽減を行なう。あなたがダメージを受ける武器攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージに[CL×10]する。								
エナジーバースト	2							
効果：　使わない。スキル習得の繋ぎ専用として習得する。								
レジストエレメンタル	2		パッシブ		自身			
効果：　【魔法防御力】に[SL×3]する。								
セルフヒーリング	★		マイナーアクション		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：　HP回復を行う。【HP】を[CL×10]点回復する。								
ハイパーシールド	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果：　【魔法防御力】に+[あなたが装備している「種別:盾」の「物理防御力」]する								
ベアアップ	1							
効果：								
パラディオン1	1		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：　フェイト1点消費。ダメージ-5								
フェイス:ゴヴァノン	1		パッシブ		自身			
効果：　【物理防御力】と【魔法防御力】に+1する。ただし、他の《フェイス:〜》を取得できなくなる。								
フライトマニューバー	1		パッシブ		自身		飛行	
効果：　回避判定の達成値に+1する。								
トレーニング:筋力	1		パッシブ		自身			
効果：								
ハンティング	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復を行なう。【HP】を[2D+(CL×2)]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに動物がいないなどの理由で、使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
フィッシング	1		メジャーアクション		自身	幸運		
効果：　情報収集を【幸運】判定でも行なう。その【幸運】判定に+1Dする。								
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：　【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
トレーニング:精神	1							
効果：								

キャラクター名
大妖精

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								