キャラクター名
トヤー

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	バートル	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	フェイ：ヴァルキリー			**境遇**	没落
出自（効果）	取り替え子			**目標**	正義→運命：幸福

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	10	38	33	35	9
ボーナス	4	3	3	12	11	11	3
クラス修正	0	1	1	3	1	2	0
他修正							
能力値	4	4	4	15	12	13	3

HP	142
MP	288
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	ヘキサロッド	至近	-1	14				-2	
左手	おしゃれの盾S1[魔術師]（宝珠ウィデーレfinal（赤））					3		-1	
頭部	封精頭巾S1[対滑]					3			
胴部	ライディングジャケットS1[増幅]		(1D)		1	7			-1
補助	ビーストハンド					2	1		
装身具	ウァードネ								
能力値			4	0	4	0	13	16	9
スキル	命中[ﾌｪｲｽ1、竜3]回避[ｲｸｽﾄﾘｱﾝ2、竜3]移動[竜25]		4		5				25
その他	命中[胴1D]攻撃[ｳｪｲｸｱｯﾌﾟ9]		(1D)	(9)					
総計(右)			7	14	10	15	14	13	33 m
総計(左)			8	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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	15			15	+ 2 d
アイテム鑑定	15			15	+ 2 d
魔術判定	15			15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
雷竜	ハイHPポーション
冒険者セット	ハイHPポーション
異次元バッグ	ハイHPポーション
ベルトポーチ	ハイMPポーション
幸運のストラップ	ハイMPポーション
キャップライト	ハイMPポーション
ドロップポーチ	ハイMPポーション
	ハイMPポーション
ポーションホルダー	ハイMPポーション
→HPポーション*4	ﾊｲMPﾎﾟｰｼｮﾝ*2（ﾏｼﾞｶﾙﾊｰﾌﾞ）
→毒消し	

現在重量：	21		
最大重量：	24	所持金：	52
		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：ヴァルキリー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	-	-	
効果：魔法与ダメ+3。分類：妖精、属性：光								
マジックフォージ	3	3-1	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：魔法攻撃DR直前使用。与ダメ+[（SL×2）d]								
エアリアルスラッシュ	★	6+1	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：風魔術。魔術判定+1D、風ダメ2D+5の魔法攻撃を行う。Crt時ダイス増								
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：風魔法与ダメ+[SL×4]								
コンパニオン	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：バートル専用種別：乗物アイテム1個取得。このアイテムは自身のみ騎乗可								
コールドラゴン	★	4	フリー	-	自身	自動成功	-	
効果：《コンパニオン》取得乗物に騎乗状態になる								
ウィンドセンス	3	8	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ3回	
効果：自身の判定直後に使用し、達成値+[SL×2]								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定+1D								
エキスパート	★	3-1	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：メジャー魔術判定+1D。メインプロセス持続								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔法攻撃与ダメ+SLd								
イクストリアン	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：敏捷と感知判定の達成値+2								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：魔法攻撃と同時使用。その攻撃を対象単体※に変更、与ダメ+[CL×10]								
マジックブラスト	3	3-1	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：メジャー単体魔術を範囲（SL×2）体に変更。メインプロセス持続								
ウェイクアップ	3	6	セットアップ	-	自身	自動成功	騎竜騎乗	
効果：攻撃与ダメ+[SL×3]。シーン持続								
アンプリフィケイション	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔法攻撃与ダメ+[SL×4]								

「力を悪事に利用しようだなんて、この私が許しません！　行きますよ、リュウさん！」
名前はモンゴル語で「光」の意味。8番目に生まれたキャラだから8と託けられる名前探したとかそんな(ry
妖精の取り替え子だが本人は身も心もタルタル人のつもり。

タルタル人少女の取り替え子妖精。（出自：取り替え子）
他部族の襲撃を受けたかなんかで、家は没落。（境遇：没落）
力を悪事に利用する輩を成敗するため冒険者となる。（目的：正義）

ギルシ：月の従者
https://charasheet.vampire-blood.net/2144043

◎魔術判定（CL24）

素	２Ｄ
テンペスト	＋１Ｄ
コンセントレイション	＋１Ｄ
ヴェンガルドの誓約	＋１Ｄ
マジックハンド	＋１Ｄ
右手装備	＋１Ｄ
胴防具	＋１Ｄ
士気高揚	＋１Ｄ
エキスパート	＋１Ｄ（マイナー）

キャラクター名
トヤー

プレイヤー名

所持品			
ウェポンケース			
ランチボックス			
小道具入れ			
→虹の輝き			
→プロフェットストラップ			
→転送石			
生命の呪符			
幸運のペンダント			
奥義書			
★クリアバスケット			
宝珠ウィデーレfinal（赤）（装備中）			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エイミングフォージ	3	8-1	判定直前	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	魔術判定の直前に使用し、その判定に+2D							
クラッシュバリア	3	12-1	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	魔法攻撃のDRでは対象の物・魔防を0とみなしてダメージ算出							
フォージチャージ	★	10-1	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	そのシーンで使用した《マジックフォージ》使用回数1増							
ファインアート	3	20-1	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果	:アンプリフィケイション5で取得可。自身の分類魔術に対するリアクション判定は必ず失敗となり、リアクションスキルやアイテムも使用不可。メインプロセス持続							
ダブルキャスト	3	15-1	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	メジャー魔術をふたつ使用。同魔術でも別々の対象でも可							
バリアントマジック	3	12-1	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	効果をダイスで求める魔術に有効。魔法攻撃、HMP回復、ダメージ増減を行う分類魔術と同時使用。スキル効果+5D							
ファストドロウ	3	6-1	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	メジャー魔術を対象を単体から[SL+1]体に変更。メインプロセス持続							
ニゲイト	★	-	判定直後	30m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	魔術。対象の判定Crt直後使用。Crtを打ち消す。達成値は通常通りダイス目合計で算出							
リトライアクト	★	10	効果参照	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象の判定直後に使用し、ダイス数変更無しで振り直す。対象は効果拒否可							
ランニングセット	★	6-1	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	マイナースキル同時使用でムーブ使用化。同メインプロセスマイナーにて同スキル使用不可							
ヴェンガルドの小さな悪魔	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D。エルレンマイアーの無茶振りを回避できず断ることができない。絶対の覚悟で断った場合Ftを1点失う							
不死鳥の祝福	◇	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	火・風魔法与ダメ+1D、自身飛行時は更に+1D。属性火か風エネミーに攻撃を行った場合、使用する分類魔術コスト+2							
マジックマキシマイズ	5	6	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果：	Crt時ダイス増魔術を使用した魔術判定でCrt時に使用し、その効果に+[（SL×2）D]							
マジックハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定+1D							
異才：ウィザード	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	パワー。							
チャージマジック	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	使用済リゼントメント使用回数1増							
テンペスト	★	12+1	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	風魔術。魔術判定+1D、風ダメ2D+20の魔法攻撃を行う。Crt時ダイス増							
マジックアーツ	2	12	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	判定の直前に使用し、知力で代用判定する。その判定ではCrtしない							
大いなる怒り	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	パワー。魔法攻撃の命中直前に使用しダメ増+[CL×5]							
残響する魔	★	10-1	DR直後	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：	パワー。魔法攻撃DR直後に使用し、任意数ダイスを振り直す							
運命変換	◇						シナリオ1回	
効果：	ライフパス運命に準じた・抗うRP行うことでF1回復							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	危険感知判定+1D							

キャラクター名：トヤー

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
フェイス：ボルテモガイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎竜騎乗	
効果：	あらゆるメジャー判定達成値+1							
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
スペシャリストⅠ：風	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	メイジ	
効果：	Ft-1、選択属性魔法攻撃与ダメ+1d。シーン持続							
スペシャリストⅡ	★	-	《スペシャリストⅠ》	-	自身	自動成功	メイジ	
効果：	CL4以上《スペシャリストⅠ》で取得可。《スペシャリストⅠ》と同時使用。Ft-1、効果に魔法攻撃命中判定+1dを追加							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	対スキルリアクション精神判定+1D							
キャッチアウト	2	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：	対象がメジャー攻撃スキル使用したメインプロセス直後に使用。以降そのスキルへの自身リアクション+2D。シーン持続							
スペシャリストⅢ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ、シナリオ1回	
効果	:CL7以上《スペシャリストⅡ》で取得可。Ft-1、《スペシャリストⅠ》選択属性分類：魔術と同時使用。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更							
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	分類：動物、魔獣エネミーと意思の疎通可。程度はGM判断							
ストームソーサリィ	★	16	ムーブ	-	自身	自動成功	ソーサラー、シナリオ1回	
効果：	対象単体のメジャー魔術を対象：十字（選択）、射程：1Spに変更。メインプロセス持続							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MP+CL							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	ポーション1回使用							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備しているアイテムの重量制限+5							
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	交渉・説得などの精神判定+1D							
ヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	国町の概要、歴史、人物、過去の出来事などについて知力+1D							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
クリアバスケット	★	7	メジャー	-	自身	魔術	-	
効果：	地魔術。携帯品の重量制限+知力基本値。シナリオ持続。Crt時コスト0							
トレーニング：精神	★							
効果：								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	MPポーション5個かハイMPポーション2個を取得							
トレーニング：筋力	★							
効果：								
マジックキャンドル	★	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	-	
効果：	自身の存在するエリア明度を2か3に変更する。フリーで再度変更可。元より低値へ変更は不可。シーン持続。Crt時コスト0							