キャラクター名: ターリィ

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	25歳
種族	フェイ：ヴァルキリー			**境遇**	天啓
出自（効果）	砂漠のシャーマン			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	6	8	9	15	12	9	9
ボーナス	2	2	3	5	4	3	3
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	3	7	5	5	3

HP	31
MP	41
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	5	8	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	5					
総計(左)			3	0	3	4	5	7	7
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	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
毒消し	
MPポーション3個	

現在重量： 9		
最大重量： 11	所持金： 100	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**
ヴァルキリーフォース	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果：	あなたが行う攻撃の魔法ダメージに+3する。							
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象に魔法攻撃を行なう。その魔法攻撃のダメージは<火>属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは[2D+10]となる。							
ファイアロード	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	このスキルは<火>属性の魔法ダメージのみ効果がある。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。							
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	対象がリアクションの判定を行った（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。対象に魔術を使用し、その判定で振ったダイスのうち、1個を無視して結果を算出する。その結果6の目のダイスが1個以下になければクリティカルではなくなり、すべてのダイスが1の目となればファンブルとなる。							
シックネス	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：	対象に魔術を使用し、対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱（SL）]を与える。							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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。							
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定に+1D。							
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	このスキルは「対象：単体」の魔術のみ効果がある。そのメインプロセスで使用する「タイミング：メジャーアクション」の魔術を「対象：範囲（選択）」に変更する。							
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃のダメージに+2する。このスキルを取得した場合、他の《フェイス：〜〜》を取得できない。							
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	3個のMPポーションをシナリオ開始時に取得。							
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

キルディアの無限の砂漠から来たヴァルキリー。戦乙女の部族の聖地で、グランアイン・祖霊・シャーマンの神の三柱と対面し、シャーマンとなった。しかし、儀式を終えて部族の集落へ戻ると、集落は焼け落ち、部族は全滅していた。
仇を捜し求め、グランフェルデンまでやってきた。

ファイアボルト：命中3d6+7　ダメージ：2d6+26火魔法ダメージ
●衰弱：衰弱はキャラクターが呪いによって生命が蝕まれている状態である。衰弱には強度が設定されており、効果強度が1ならば「衰弱（1）」のように記述されている。衰弱を受けているキャラクターは、衰弱の効果強度1につき、あらゆる行為判定の終了時に、5点のHP口スを受ける。効果強度が1上昇するごとに5点ずつHP口スの点が上昇する。
▼衰弱の回復：バッドステータスを回復するためのスキル、アイテムを使用する必要がある。