キャラクター名
シャノ＝ワールシャンス

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	12歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	騎士			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	39	48	6	14	9	42
ボーナス	5	13	16	2	4	3	14
クラス修正	0	1	2	1	1	0	3
他修正							1
能力値	5	14	18	3	5	3	18

HP	264
MP	239
フェイト	30

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	キャリバー	10m	1	46	0	0	0	-4	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	腐敗のフード					4	1		±0
胴部	腐敗の衣					10			±0
補助	腐敗の外套				-1	7			
装身具	腐敗の書								
能力値			14	0	18	0	3	23	10
スキル	ウンだこっち(経験・手番消費No)、イエニーンプレイヤ(手番消費No)、ヒューフェッ(手番消費No)、ハンドーフェカ(手番消費No)、フェイバリットドフォールド(戦闘補正・オーマスクッ				1	1	1		
その他	陸マグロ、漆黒の星、幸運の鍵、魔導剣増幅器(計算済み)		1					3	20
総計(右)			16	46	18	25	5	21	30 m
総計(左)			15	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	5		+1	6	+ 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	
EP	異次元バッグ
	ベルトポーチ
▼装備関連▼	
リンク：腐敗	ポーションホルダー
おしゃれの盾	MPポーション
神威のアミュレット	MPポーション
接続のクリスタル	グレートHPポーション
増幅のクリスタル	グレートMPポーション
増幅のクリスタル	グレートMPポーション
▽所持品▽	ランチボックス

現在重量：	42		
最大重量：	42	所持金：	11559
		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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
	1							
効果：								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	-		
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：回避判定に+1d								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：武器攻撃を行う。対象が2体以上の場合、DR+SL×2								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：キャリバーを1個獲得する。このアイテムは、あなたのみが装備、使用することができる。								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「種別：魔導銃」を使用した命中判定に+1dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：～～》は同時に適用できない。								
カリキュレイト	1	-	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。メインプロセス終了後に行動済となる。								
デスターゲット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
カウンターショット	1	-	判定後	武器	単体	命中	1/ﾗｳﾝﾄﾞ、魔導銃使用	
効果：対象の命中判定の達成値を難易度として、「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ダイレクトヒット	1	8	DR前	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃の対象にカバーを行うことはできない(カバーを行うスキル、アイテムも使用できない)。								
ブラインドサイド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなた、およびあなたの所属しているギルドのギルドメンバーがエネミー識別の判定に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ピアシングストライク	3	5	DR前	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[SLd]する。								
デュアルアロー	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：「種別：矢弾」のアイテムの使用を宣言する時に使用する。携帯している「種別：矢弾」の同じ名称のアイテムを2個使用する。そのアイテムの効果(命中判定やダメージへの修正など)が2倍になる。								
アンブッシュハント	3	7	マイナー	-	自身	自動成功	隠密、狩猟使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL*2d]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

chat noir　：　黒猫　：　シャ・ノワール
chance　：　運、幸運　：　シャーンス

ギルド「クールデス」に途中参加した。
http://charasheet.vampire-blood.net/1208353

合体攻撃：
　連携攻撃中にDR+2d

パッシブ：
　ブラインドサイドLv5 ：識別成功時、攻撃ダメージ+SLd
　フォーチュンヒット：武器攻撃ダメージ+【幸運】
　マークスマンLv4 ：射撃ダメージ+SL*5
　アームズマスタリー：魔導銃の命中判定+1d
　アキュレイト：【器用】+1d
　ストレイトショット：射撃命中+1d
　アブストラクターマスタリー：魔導剣の命中判定+1d
　フェイス：グランアイン：攻撃+2
　ゴッデスプレス：武器攻撃：武器攻撃+2
　腐敗の書：攻撃ダメージ+5
　神威のアミュレット：命中-1d、武器攻撃+20
　増幅のクリスタル*2：攻撃スキルコスト+4、ダメージ+2d

キャラクター名
シャノ＝ワールシャンス

プレイヤー名

所持品			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
野菜			
矢筒			
ベネットの矢　*4			
天罰の矢　*1			
ウーツの矢　*10			
冒険者セット			
小道具入れ			
ランタン			
炎熱の砥石			
流水の砥石			
烈風の砥石			
大地の砥石			
漆黒の星			
幸運の鍵			
魔導剣増幅器			
勇気のホイッスル			
耐毒符			
上位呪壁符　*8			
上位大壁符			
大壁符			
理力符：火*1			
理力符：水*1			
理力符：風*1			
理力符：地*1			
理力符：光*1			
理力符：闇*1			
陸マグロ　(50/50)			
アクアピット　*21			
理力符：光　*7			
理力符：闇　*7			
呪壁符　*13			
上位呪壁符　*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハンターウェポン	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：装備品、あるいは携帯品の武器の中からSL個選択せよ。ただし、選択する武器の「レベル」はCL以下でなければならない。選択した武器に「種別：狩猟」を追加し、「重量」に+2、「攻撃力」に+3、「行動修正」に-1する。ただし、マジックアイテムの武器を選択できない。								
ハンターズハンド	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功	狩猟使用	
効果：攻撃の対象が《超大型》を取得している時に有効。武器攻撃のダメージに+3dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
コンバットスタイル	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功	狩猟装備	
効果：《サバイバルスタイル》や《ハンティングスタイル》の効果を受けていないときに使用可能。あなたが取得しているハンターのスキルの「効果」に書いてある「《超大型》を取得」という制限をなくし、あらゆるエネミーに適用可能となる。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【器用】判定に+1dする。								
マークスマン	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：射撃攻撃のダメージに+[SL*5]する。								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行なえない。								
インターフィアレンス	1	10	判定後	武器	単体	命中	1/ｼｰﾝ	
効果：対象の命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
アデンダム	1	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にならない。								
エングレイブド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリプレイに[SL*3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
トランス：シェイド	1	EP2	ムーブ	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる。ただし、他の《トランス：～～》を取得することができなくなる。								
バーサタイル	1	-	ｸﾘﾝｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を１増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1dする。								
インベナム	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、毒(SL)を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シャープエッジ	5	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	魔導剣使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SLd]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ハイドコート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる。								
ダークコート	3	6	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ、1/ﾒｲﾝｱﾌﾟﾛｾｽ	
効果：《ハイドコート》と《ハイドコート》以外の「タイミング：マイナーアクション」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。ただし、マジックアイテムの武器は選択できない。選択した武器に「種別：魔導剣」を追加する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
インテリジェンス	1	-	判定前	-	自身	自動成功	5/ｼﾅﾘｵ、魔導剣装備	
効果：判定+2d								
ツインギミック：弓	1	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣装備	
効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「種別」に、《ツインギミック》で選択した「種別」を追加する。「種別」が追加されるだけで、他のデータは変更されないことに注意すること。								
ブレイクバースト	5	-	DR前	-	自身	自動成功	魔導剣装備、1/ｼｰﾝ	
効果：ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[SL*3ｄ]する。								
アブストラクターマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導剣装備	
効果：武器を使用した命中判定に+1dする。								

キャラクター名

シャノ＝ワールシャンス

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
シャノ＝ワールシャンス

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
フェンサーII	1	F1	判定前	-	自身	-		
効果：	リアクションの判定に+2d							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HP+CL							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危機感知判定+1d							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリプレイ時に武器か防具を一つ選択する。選択したアイテムが武器ならば攻撃力+1、防具ならば物理防御または魔法防御に+1する。								
シニスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ、女王への誓い	
効果：	HP回復を行う。フェイトの仕様上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとに【HP】を[CL×2]点回復する。							
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	防具の移動力修正値が0未満の場合、０にする。							
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃+2							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	防具の移動修正が0以下の場合、±0に変更する。							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。なお、対象は行動済みとなる。								
フェンサーIII	1	-	パッシブ					
効果：								
スティグマ	1	F1						
効果：								
ゴッデスブレス：武器攻撃	1	-	パッシブ					
効果：	選択した攻撃のダメージ+2する。							
フォーリナー	1	-	判定後				1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	幸運判定を振りなおせる							
フェイバリッドフィールド：騎乗状態	1	-	パッシブ				騎乗	
効果：	あなたが選択した状態のときに有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に+1する。							
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	自動成功		
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2dする。								
ホーム：ゴルフォード	1	-	パッシブ					
効果：	器用基本値+1、感知基本値+1、幸運基本値+1							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ					
効果：	感知基本値+3							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ					
効果：	精神基本値+3							
フックダウン	1	3	クリンナップ				1/ｼｰﾝ	
効果：								

キャラクター名
シャノ＝ワールシャンス

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
ホースマンシップ	1	-	パッシブ				騎乗	
効果： 回避判定+1								
オウルアイド	1	-	パッシブ					
効果： 暗闇のペナルティが-1dではなく-2								
効果：								
効果：								
効果：