キャラクター名	プレイヤー名
ルミア・レニエ	

メインクラス	ランペイジ	Lv.1:		レベル	23
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	バード	性別	女性
称号クラス				年齢	19
種族	ヴァーナ			境遇	秘密
出自（効果）	冒険者			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	36	42	6	36	6	8
ボーナス	4	12	14	2	12	2	2
クラス修正	0	0	4	0	2	1	1
他修正			1		2		
能力値	4	12	19	2	16	3	3

HP	194
MP	191
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3キドニーダガー	至近		14					
左手	S1アレストウィップ	至近	-1	16					
頭部	S1飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	S3インビジブルクローク				2	10			-1
補助	時の砂時計					3			
装身具	黒羽根のイヤリング								
能力値			12	0	19	0	3	35	9
スキル	《アームズマスタリー：短剣》《スペシャライズ：短剣》5《ウェポンフォーカス》《ラピッドハンド》《ボーパルアーツ》5《バタフライダンス》《ダガーアーツ》1《インテュイション》《ラピディティ》《ストームラン》《フェイス：ダガーモア》		5	54	5			8	
その他	漆黒の星、ジェミニカード、風の蹄鉄、リムブースト・メタル、リムブースト・リフレクス		1	4	2	2	2	3	
総計(右)			18	72	30	17	3	46	8 m
総計(左)			17	74					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	16			16	+ 3 d
トラップ解除	12			12	+ 3 d
危険感知	16			16	+ 3 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	3			3	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
【消費、破棄】	└野菜×5
【売却】	ポーションホルダー
ベルトポーチ	└MPポーション×5
異次元バッグ	ウェポンケース
小道具入れ	└S3ミスリルダガー
└漆黒の星	シースベルト
└太陽のリボン	風の蹄鉄
└ジェミニカード	冒険者セット
└リムブースト・メタル	└野営道具
└リムブースト・リフレクス	└ロープ
ランチボックス	└ランタン

現在重量： 36

最大重量： 36

所持金： 8564004

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	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：種別：短剣の武器を使用した武器攻撃の命中判定に+1D								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果：短剣と鞭のみ有効。右手と左手に装備している武器の命中修正、攻撃力、行動修正を合計し、種別をすべて兼ね備えた装備部位：双の1つの武器として扱う。効果はすべて有効（宣言を必要とするものは同時に使用できない）								
スペシャライズ：短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：種別：短剣の武器を使用した武器攻撃の命中判定、ダメージに+SL								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1D								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：種別：短剣の武器を使用した武器攻撃のダメージに+5								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ステップ：～～》の効果中に有効。攻撃の命中判定、ダメージ、回避判定に+SL								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：敏捷判定に+1D								
ダガーアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣装備、双装備	
効果：回避判定の達成値に+［SL+2］する。								
ボーパルアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：武器攻撃のダメージに+SL×5								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：武器攻撃のダメージに+敏捷								
トップギア	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《デスブレイド》の効果に+SL×10								
ストームラン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備している移動修正±0以上の防具ひとつにつき【行動値】に+2								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：敏捷判定に+2								
異才：スカウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得、あるいはSLを上げる際にスカウトのスキルからひとつ選択せよ。選択したスカウトのスキルをSL1で取得するか、選択したスカウトのスキルが取得済みならそのスキルのSLをひとつ上げる。(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない)。								

【リビルド前のキャラクターシート】
https://charasheet.vampire-blood.net/1851554

【レベル1取得スキル】
メインクラス
《ワイドアタック》1
《アームズマスタリー：短剣》1
《アンビデクスタリティ》1
サブクラス
《ジョイフルジョイフル》1～2

【称号クラス】
バンガード

【誓約】
「剥ぎ取りの鉄人」
●恩恵：パッシブ。あなたが行なうドロップ品決定ロールの結果に+2する。
●束縛：ドロップ品決定ロールによってアイテムを取得できなかった場合、あなたが行なうドロップ品決定ロールに-1D(最低で1D)する。

【ライフパス】
父親が高名な冒険者であり、幼い頃からいろいろな街に連れていって貰っていた。
そのため自身も冒険者に憧れ、冒険者になることを目指していた。

キャラクター名：ルミア・レニエ

プレイヤー名：

所持品			
└火打ち石			
小型ハンマー			
キャップライト			
アクセサリー			
香水			
採取のクリスタル×4			
精霊：光のクリスタル			
敏捷のクリスタル×2			
対抗：威圧のクリスタル			
対抗：スリップのクリスタル			
対抗：スタンのクリスタル			
転送石			
制空結界印			
グレートHPポーション×3			
グレートMPポーション×5			
万能薬×5			
強心丹			
蘇生薬			
理力符：闇			
耐毒符			
転移の呪符			
飛翔符			
ケセドの杖、クイックケース			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
嵐の王	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《レイザーストーム》1で取得可能。あなたが取得している《レイザーストーム》を「使用条件：シナリオ2回」に変更し、「効果」に「その《ワイドアタック》で行なう武器攻撃のダメージに+【行動値】する」を追加する。								
	○							
効果：								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：回避判定の達成値に+SL×2、シーン終了まで持続								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した制限：シナリオ～～回のスキルの使用回数を1増やす								
	○							
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：未行動の対象はメインプロセスを行う（終了後行動済みになる）対象はこのスキルの使用を拒否できる								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことができる。行動済みでもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済みにならない。								
	○							
効果：								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃の命中判定、回避判定に+1D、シーン終了まで持続								
	○							
効果：								
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃のダメージに+敏捷、ラウンド終了まで持続								
ブレイクスラッシュ	1	10	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃のダメージに+SL×3する。さらに、ダメージはスキルやアイテムによってダメージ軽減できない。メインプロセス終了まで持続								
	○							
効果：								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	-	
効果：対象に武器攻撃を行う。対象が2体以上の場合ダメージに+SL×2								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャー	20m	単体※	呪歌判定	シーンSL回	
効果：行動済みの対象を未行動にする								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行う。コストは消費せず、攻撃毎に別の対象を攻撃してもよい								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《ワイドアタック》の対象を場面(選択)、射程を視界に変更								
	○							
効果：								
死点撃ち	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃の命中判定を行なう直前に使用する。フェイトを3点消費。その判定のすべてのダイスの目を6に変更する。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムも使用できず、攻撃の対象にカバーを行うことはできない。(カバーを行なうスキル、アイテムも使用不可)。								
ディテクト	1	8	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：回避判定で1個でも6の目が出た場合クリティカルとなる								
	1							
効果：								
ストップトラップ	1	15	判定の直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果：対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、【敏捷】判定を行なう。また、この判定の達成値に+［SL×2］する。【敏捷】判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								

キャラクター名：ルミア・レニエ

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
	○							
効果：								
デスブレイド	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：武器攻撃のダメージに+行動値								
	○							
効果：								
スティール	4	3	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：攻撃の対象のドロップ品を1つ得る								
	○							
効果：								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象の使用したタイミング：パッシブ、アイテム以外のスキルの効果を無効化								
シャドウハイド	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：回避判定と同時に使用。判定が成功した場合、攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス後にメジャーアクションを1回行える								
時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せず、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、パワーは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
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。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知の判定に+1Dする。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CLする。								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：［暗闇］による判定のペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】に+3する。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【敏捷基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【感知基本値】に+3する。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【行動値】に+2する。								
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。								
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。								

キャラクター名：ルミア・レニエ

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
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)。消費した【HP】や【MP】によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行なった直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果： 使用する際に能力値からひとつ選択せよ。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：あなたが使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用する。フェイトを1点消費。あなたが使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》は効果は適用されず、かつ使用されたことになる。								
サクセション	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防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい。(「装備部位：片(両)」の切り替えも可能)。								
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、対象は行動済となる。								
フリッカースラッシュ	1	12	メジャー	1Sq	十字(選択)	命中判定	短剣使用、シナリオ1回	
効果：対象に武器攻撃を行う。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：判定を行なった(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。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								