キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	21
種族	ヴァーナ			**境遇**	親友
出自（効果）	闘士			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	43	50	9	38	9	15
ボーナス	7	14	16	3	12	3	5
クラス修正	0	3	3	0	1	1	0
他修正			3		2		
能力値	7	17	22	3	15	4	5

HP	301
MP	288
フェイト	26

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	キャリバーガンパード	10m	0	38	0	0	0	0	0
左手									
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		0
胴部	幻闘の革鎧				0	21	12		3
補助	時の砂時計				0	3	0		2
装身具	ガンバトルユニット								
能力値			17	0	22	0	4	37	12
スキル	ｸﾞｯﾄﾞﾌｪﾛｰ ﾊﾝﾄｼｭｰﾃｨﾝｸﾞ ﾊﾝﾄﾞｶﾞﾝ ｶﾞﾝﾏﾝ ﾌｧｲﾄﾞﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ ｸﾞﾚｲﾄﾊﾝﾄﾞｶﾞﾝ ｼｭｰﾀｰｽﾅｲﾊﾟｰ ｽﾅｲﾊﾟｰｽﾀｲﾙ ﾌｧｲﾄﾞﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ ｸﾞﾚｲﾄﾊﾝﾄﾞｶﾞﾝ ﾊﾝﾄﾞｶﾞﾝ		7	28	6			14	9
その他	「漆黒の星」「ジェミニカード」「風の蹄鉄」		1	4	2			1	
総計(右)			25	70	32	26	14	52	26 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15	1		16	+ 3 d
トラップ解除	17	1		18	+ 4 d
危険感知	15	3		18	+ 3 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
■非所持（コメントアウト）	/塊怨樹の花
/釣り竿	/クイックホルスター
/冒険者セット	/□□（ムゲン）の帽子
/- 野営道具	/蝶の帽子
/- ロープ	/エクリプスベスト
/- ランタン	/シューターガジェット：魔導銃
/- 火打ち石	
/万能薬*6	■乗物
/グレートHPポーション*0	名馬
/ハイMPポーション*7	騎竜
/EXMPポーション*1	陸マグロ

現在重量： 43		
最大重量： 54	所持金： 0	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
ハイジャンプ	★							
効果：								
	◇							
効果：								
●戦闘前●	○							
効果：●戦闘前●								
ジャッジメント	★	0	戦闘前	視界	場面（選択）	自動成功		
効果：対象の【行動値】に+2する。この効果は自身を対象に選択できない。								
	◇							
効果：								
●セットアップ●	○							
効果：●セットアップ●								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動または離脱を行う。敵キャラクターに封鎖されている場合離脱は行えない。								
シンクロナイズ	★	4	セットアップ	20m	単体	自動成功		
効果：対象とあなたの【行動値】を高い方の値に変更する。ラウンド終了まで持続。対象がギルドメンバーのときに使用可能。あなたを対象に選択できない。対象は効果を拒否できる。								
	◇							
効果：								
●イニシアチブ●	○							
効果：●イニシアチブ●								
カリキュレイト	★	0	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：未行動のときに使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう（メインプロセス終了後に行動済となる）。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1/Sn	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう（メインプロセス終了後に行動済となる）。対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数には数えない）。								
	◇							
効果：								
●ムーブ●	○							
効果：●ムーブ●								
タイムマジック	★	15	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルを2つ使用できる。ムーブアクションを増やすスキルや同じスキルを使用することはできない。								

所属: 抹茶ギルド（仮）: https://charasheet.vampire-blood.net/2137110
カリバナさん: https://charasheet.vampire-blood.net/555620
カルロくん: https://charasheet.vampire-blood.net/2755447
狩場くん: https://charasheet.vampire-blood.net/594752

---------- ライフパス説明（闘士/親友/友情） ----------
水の都、あるいは闘士の都とも呼ばれる街、クラン・ベルには、日夜闘いに身を投じる闘士が掃いて捨てるほど暮らしている。
兎族のヴァーナである彼女の両親もまた、死と隣り合わせの決闘で日銭を稼ぐ人種であった。
まだ小さかった彼女は、同じくまだ小さかった双子の弟を連れ、血を好む荒くれ共に狙われないよう、両親と離れてひっそりと暮らしていた。

16歳になったあの日、彼女は弟と両親とともに、めったに出ない大通りをはしゃぎながら歩いていた。
目を離した隙にこっそり両親から離れた二人は、普段見ることのないケーキや服、お洒落な喫茶店をガラス越しに見て回り、束の間の休息を楽しんだ。
ショーケースに並ぶ、値段が分からないほど豪奢なドレス。
「いつか、こんなのが着れたらいいね。」笑って彼女が振り向くと、そこに弟の姿はなかった。

あれから5年が経った。
逃げるようにして冒険者になった彼女は、持ち前の身のこなしで一人でも戦えるようになっていた。
しかし、彼女が本当に楽しいのは、偶然会ったパーティとその場で共闘するときだ。
自分がいるおかげで、誰かを助けることができる。そう思えたとき、彼女は心の底から、人生を楽しいと感じることができる。
自分にとって一番の存在は、もういなくなってしまったけど。こうして旅を続けて、一緒に戦ってくれる人が増えれば、いつかきっと、誰かにとっての一番になれるかもしれない。
こうして彼女は、今日も親友を作りながら、親友を求めて旅を続けるのだ。

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

プレイヤー名

所持品			
■収納	ポーションホルダー		
ベルトポーチ	HPポーション*0		
異次元バッグ	ハイHPポーション*0		
■永続	EXHPポーション*0		
ぎんのおうかん	グレートHPポーション*2		
闇の結晶	MPポーション*0		
概念抽出機	ハイMPポーション*1		
- 概念礼装：塊怨樹の花	EXMPポーション*0		
小道具入れ	グレートMPポーション*4		
- 漆黒の星	アクアビット*7		
- ジェミニカード	毒消し*0		
- 炎熱の砥石	万能薬*2		
- 流水の砥石	蘇生薬*2		
- 風の蹄鉄	/ミラージュクローク		
烈風の砥石	/スピードシューズ		
大地の砥石			
幸運のストラップ			
ランタン			
リミットブレイカー			
トランシーバーA			
トランシーバーB			
伝心の人形			
■装備品			
セブンダブ			
暗視ゴーグル			
飛燕の帽子			
□□（ムゲン）の帽子			
幻闘の革鎧			
■アーティファクト			
アーティファクト			
アーティファクト：ポーション早飲み装置			
アーティファクト：トランシーバー			
■消耗品			
矢筒			
- キャリバーブースター*2			
ランチボックス			
- にく*0			
- 野菜*5			
- 果実*0			
転送石			
聖水*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アフターイメージ	★	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。シーン終了まで持続。《バタフライダンス》1で取得可能。								
ランニングショット	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動を行なう。この効果で戦闘移動を行なった場合、回避判定に+1Dする。ラウンド終了まで持続。								
ダッシュアタック	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行なう。戦闘移動を行なう。その戦闘移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
フェイドアウェイ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：離脱を行なう。離脱を行なってもマイナーアクションを消費しない。								
インパクトショット	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[ノックバック(5)]を与える。魔導銃使用時のみ。メインプロセス終了まで持続。								
アーマーチェンジ	★	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「装備部位：頭部」と「装備部位：胴部」の装備品を携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：頭部」と「装備部位：胴部」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。								
ヴァーナ：兎族	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる。								
ゴーストステップ	★	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：移動の直前に使用する。この移動では封鎖されず、敵キャラクターとエンゲージしても移動を終了しなくてよい。								
ビーチバレー	★	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：移動を行なう際に使用する。その移動では、遊泳状態、トラップ、パーティションの効果で【移動力】に修正を受けない。								
	◇							
効果：								
●マイナー●	○							
効果：●マイナー●								
インバートアタック	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中に+2する。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を与える。メインプロセス終了まで持続。								
プレッシャー	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+3する。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：あなたが行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
概念礼装：塊怨樹の花	★	0	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：マイナーアクション。武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に20点のMPロスを与え、自身の【MP】を20点回復する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
闇の結晶	★	0	マイナー	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：飛行状態、隠密状態からひとつ選択せよ。選択した状態になる。エンゲージに敵キャラクターがいても隠密状態になることができる。飛行状態はシーン終了まで持続する。								
	◇							
効果：								
●メジャー●	○							
効果：●メジャー●								
ファニング	3	5	メジャー	武器	5体	命中判定		
効果：対象に武器による射撃攻撃を行う。魔導銃使用時のみ。								
コンストレイン	★	7	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果：武器攻撃を行なう。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象が行なう回避判定に-2Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
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なう。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+2する。								
レイザーストーム	★	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	2/Sr	
効果：《ワイドアタック》と同時に使用する。《ワイドアタック》の「対象：範囲（選択）」「射程：武器」を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行なうことができるようになる。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。								

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
セイブアタック	★	4	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果 :対象に武器攻撃を行なう。その攻撃が対象に命中した場合、対象にエンゲージしている、あなた以外のキャラクターひとりを離脱させることができる。この時、封鎖の影響は受けない。離脱するキャラクターは、この効果を拒否できる。								
死点撃ち	★	Fate3	判定直前	-	自身	自動成功		
効果 :パワー。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なうことはできない（カバーを行なうスキル、アイテムも使用不可）。								
天の火	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果： パワー。武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+[CL×10]する。								
インベナム	★	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。その武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(4)]を与える。メインプロセス終了まで持続。								
バレットレイブ	★	3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、その対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。魔導銃使用時のみ。								
フェンサーⅠ	★	Fate1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： ロール。武器攻撃と同時に使用する。そのダメージに+[（対象の数）D]する。								
マーダースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+6Dする。								
ジェノサイダースキル	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :攻撃の命中判定がクリティカルした時に使用する。その攻撃の対象がバッドステータスを受けた場合、そのバッドステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃のDR直前に使用する。対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-15する。魔導銃使用時のみ。								
バレットマーク	★	0	《ワンコインショット》	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃の対象に1点でもダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-15する。シーン終了まで持続。								
ファーストエイド	★	0	メジャー	至近	単体	器用(10)		
効果： 対象の[戦闘不能]を回復し、【HP】を1にする。								
マジックキャンドル	★	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果 :魔術〈火〉。あなたの存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。また、フリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度よりも低い値に変更はできない。この効果はシーン終了まで持続する。								
概念礼装：塊怨樹の花	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密状態の敵を対象に選択できる。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の隠密状態を解除する。								
フェンサーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。たとえば、フェイトを2点消費した場合、ダメージに+4Dすることとなる。								
	◇							
効果：								
●クリンナップ●	○							
効果： ●クリンナップ●								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1つ使用する。								
	◇							
効果：								
●特殊なタイミング●	○							
効果： ●特殊なタイミング●								
○判定全般○	○							
効果： ○判定全般○								
フィールドワーク	1	4	判定直前	-	自身	自動成功	2/Sn	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果 :判定の直前に使用する。その判定で振るダイスの数が、スキルなどの効果（パワー、ギルドサポートを除く）によって減少していても、その効果を受けずに判定を行なえる。								

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
オウルアイド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ［暗闇］（明度ルールを採用している場合は明度1～2）による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。								
スティグマ	★	0	判定の直後	-	自身	自動成功	1/Sr	
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。								
幻闘の革鎧	★	-	判定直後	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果： 命中判定、または回避判定の直後。ダイスをすべて振り直す。								
○回避○	○							
効果： ○回避○								
触れ得ざる者	1	10	判定直後	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果 :パワー。あなたを対象とする攻撃の命中判定の直後に使用する。スキル、アイテムの効果で、その攻撃に対するリアクションの判定が必ず失敗する場合でも、通常通り対決を行なうことができる。また、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムが使用できない場合でも、通常どおり使用することができる。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 回避判定の直前に使用する。その判定に+3する。盾非装備時のみ。								
時の砂時計	★	0	判定直前	-	自身	自動成功		
効果： 回避判定の直前に使用する。【HP】を5点消費。その判定に+1Dする。								
フェンサーII	★	Fate1	判定直前	-	自身	自動成功		
効果： ロール。リアクションの判定の直前に使用。その判定に+2Dする。								
ディテクト	★	8	判定直前	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果： 回避判定の直前に使用する。その判定で1つでも6の目が出た場合、その判定はクリティカルとなる。								
□□（ムゲン）の帽子	★	-	判定直前	-	自身	-	1/Sr	
効果： 効果5。回避判定の直前に使用する。その回避判定でクリティカルした場合、装備者は未行動となる。								
アボイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :回避判定と同時に使用する。回避判定の達成値に+1する。その回避判定が成功したとき、5m以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行なうことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。								
シャドウハイド	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃のメインプロセス終了後にメジャーアクションを1回行なう。								
空蝉	★	-	判定直後	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果： パワー。回避判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。								
□□（ムゲン）の帽子	★	-	効果参照	-	自身	-	1/Sr	
効果 :効果3、効果4。自身が行なった回避判定のあとで使用する。その回避判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。また、その回避判定はスキル・アイテムの効果によって打ち消されない。								
○復帰○	○							
効果： ○復帰○								
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	効果参照	1/MP	
効果： バッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果 :メインプロセスを1回行う。このメインプロセスで自身のHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムを使用することはできない。								
○妨害○	○							
効果： ○妨害○								
インタラプト	★	0	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを使用した時に使用可能。そのスキルは効果を発揮せず即座に終了する。								
時の支配者	★	0	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果 :パワー。対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーを使用した時に使用可能。そのスキル、パワーは効果を発揮せず即座に終了する。								
カウンターショット	★	0	判定直後	武器	単体	命中判定	1/Sr	
効果 :対象が行なう攻撃の命中判定と魔導銃の命中判定で対決する。勝利した場合、その攻撃は失敗となる。自分以外を対象にした攻撃にも適用可能。魔導銃装備時のみ。								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中判定	1/Sn	
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、射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。命中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
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷判定	1/Sn	
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+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。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1/MP	
効果：対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動のときにカバーを行なっても行動済にならない。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
メルトダウン	1	5	効果参照	至近	対象	自動成功		
効果：あなたのエンゲージから対象が離脱を行なう際に使用する。あなたのいるエンゲージを封鎖する。さらにあなたが行なう封鎖による対決の達成値に+2する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
亡霊の枷	★	0	効果参照	視界	単体※	行動値	1/Sn	
効果：パワー。対象が戦闘移動、全力移動、離脱を宣言した直後に使用する。対象の【行動値】と対決を行なう。この対決の判定に+2Dする。この対決に勝利した場合、対象は戦闘移動、全力移動、離脱を行なうことができない。								
クローズオフ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：封鎖されているエンゲージからの離脱を阻止する【行動値】判定に+1Dする。								
○探索○	○							
効果：○探索○								
トラップバスター	1	2	効果参照	20m	単体	自動成功	1/Sr	
効果：対象がトラップの効果を適用された直後に使用する。そのトラップの効果を打ち消す。								
ドロップハント	★	0	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果：対象がドロップ品決定ロールを行なった直後に使用する。ドロップ品の得られる数に+1する。ただし、エクストラドロップには効果がない。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：警戒行動を行なうことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。								
◯特殊知識◯	○							
効果：◯特殊知識◯								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断する。								
アストラルノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：幽界に浮かぶ”永遠の街”アヴァロンや、その他の防塞都市に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
ホームランド：クラン・ベル	★	0	効果参照？	-	自身	自動成功？	1/Sn	
効果：クラン・ベルにいるときに使用可能。情報収集判定を行なった直後に使用する。その判定を振り直す。このスキルが使用できるかは、最終的にGMが決定する。								
○条件付きパッシブ○	○							
効果：○条件付きパッシブ○								
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：条件：飛行。回避判定の達成値に+1する。								
ホースマンシップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：条件：騎乗。回避判定の達成値に+1する。								
○カース○	○							
効果：○カース○								
□□（ムゲン）の帽子	★	-	カース/パッシブ	-	自身	-		
効果：カース。他のキャラクターは、装備者をダメージ軽減を行うスキル・アイテム・パワーの対象にとることができない。また、カバーの対象にもとれない。								
	◇							
効果：								
●計算済みパッシブ●	○							
効果：●計算済みパッシブ●								
○部分的に計算済○	○							
効果：○部分的に計算済○								

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「条件：アーシアン」のスキルを取得・使用できる。							
アイテムマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【HP】や【MP】を消費して効果を発揮するアイテムを使用する際、その消費する値に-2（最低0）する。							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）所持品の所持重量が2倍になる。							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）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。							
インテュイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【敏捷】判定に+1Dする。							
ラピディティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【敏捷】判定に+2する。							
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【器用】判定に+1Dする。							
シューターハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）あなたが行なう射撃攻撃の射程に+10m、ダメージに+5する。							
ルックアウト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）リアクションと危険感知の判定に+2する。							
○完全計算済○	○							
効果：	○完全計算済○							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）危険感知の判定に+1Dする。							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）トラップ探知の判定に+1Dする。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）トラップ解除の判定に+1Dする。							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【器用基本値】に+3する。							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【敏捷基本値】に+3する。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【筋力基本値】に+3する。							
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【行動値】に+2する。ただし、他の《フェイス：〜〜》を取得できなくなる。							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【最大MP】に+CLする。							
サッカー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【移動力】に+3する。							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【精神基本値】に+3する。							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【感知基本値】に+3する。							
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）【幸運基本値】に+3する。							

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）【知力基本値】に+3する。								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
ロロ（ムゲン）の帽子	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）効果2。回避判定に+1Dする。								
ガンバトルユニット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）《ファニング》の「対象：SL+1体」を「対象：SL+2体」に変更する。								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果：（計算済）アイテム「キャリバー」を取得する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）回避判定に+1Dする。								
アームズマスタリー：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）武器を使用した命中判定に+1Dする。魔導銃使用時のみ。								
キャリバーガンパード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）《キャリバー》で取得した魔導銃の「攻撃力」に+3し、「装備部位：双」に変更する。								
クイックムーブ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）【行動値】【移動力】に+6する。								
スペシャライズ：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）魔導銃を使用した命中判定の達成値に+1、ダメージに+1する。								
ラピッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
ハンターショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）武器を用いた命中判定に+3する。								
ポイズンストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）あなたが与える[毒][ノックバック]の効果に+3する。								
ストームラン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）あなたの装備している「回避修正：±0」以上の防具ひとつにつき、【行動値】に+2する。								
デスゲイル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）武器を使用した命中判定に+3する。								
ドッジマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）回避判定の達成値に+2する。防具を装備していない場合、さらに【移動力】に+5する。この効果は防具を装備していないか、装備している防具の「回避修正」がすべて±0以上の時に有効。								
異才：スカウト	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（取得済）パワー。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）。								
嵐の王	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）パワー。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：								
●作業用コメントアウト●	○							
効果：●作業用コメントアウト●								
飛燕の帽子	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）装備者の【感知】に+2する。								
陸マグロ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）騎乗者と同乗者は飛行状態となり、さらに回避判定に+1Dする。また、騎乗者の【移動力】に+20する。								

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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
ミラージュクローク	★	5	判定直前	-	自身	自動成功		
効果：	回避判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。							
シューターガジェット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）魔導銃を用いた命中判定の達成値に+2、【感知】に+3する。							
天馬の衣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備者が飛行状態のときのみ有効。【行動値】に+5する。							
エクリプスベスト	★	-	DR直後	-	自身	-	1/Rd	
効果：	攻撃のダメージロールのダイスをすべて振り直す。							
エクリプスベスト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（計算済）行動値に+5する。							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）危険感知の判定に+1Dする。							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）トラップ探知の判定に+1Dする。							
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）警戒行動を行なうことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）トラップ解除の判定に+1Dする。							
フェンサーⅠ	★	Fate1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	（上述）武器攻撃と同時に使用する。そのダメージに+[（対象の数）D]する。							
フェンサーⅡ	★	Fate1	判定直前	-	自身	自動成功		
効果：	（上述）リアクションの判定の直前に使用。その判定に+2Dする。							
ファーストエイド	★	0	メジャー	至近	単体	器用(10)		
効果：	（上述）対象の[戦闘不能]を回復し、【HP】を1にする。							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【器用基本値】に+3する。							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【敏捷基本値】に+3する。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【筋力基本値】に+3する。							
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【行動値】に+2する。ただし、他の《フェイス：〜〜》を取得できなくなる。							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）「条件：アーシアン」のスキルを取得・使用できる。							
サッカー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【移動力】に+3する。							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：	（上述）「種別：ポーション」のアイテムを1つ使用する。							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【最大MP】に+CLする。							
ホームランド：クラン・ベル	★	-	効果参照？	-	自身	自動成功？	1/Sn	
効果：（上述）クラン・ベルにいるときに使用可能。情報収集判定を行なった直後に使用する。その判定を振り直す。このスキルが使用できるかは、最終的にGMが決定する。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	（上述）【精神基本値】に+3する。							

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ

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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）【HP】や【MP】を消費して効果を発揮するアイテムを使用する際、その消費する値に-2（最低0）する。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）【感知基本値】に+3する。								
マジックキャンドル	★	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果：（上述）魔術〈火〉。あなたの存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。また、フリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能である。ただし、元の明度よりも低い値に変更はできない。この効果はシーン終了まで持続する。								
クローズオフ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）封鎖されているエンゲージからの離脱を阻止する【行動値】判定に+1Dする。								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）【幸運基本値】に+3する。								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）【知力基本値】に+3する。								
アンチトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+1する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。								
アストラルノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）幽界に浮かぶ”永遠の街”アヴァロンや、その他の防塞都市に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断する。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）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。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）所持品の所持重量が2倍になる。								
オウルアイド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）[暗闇]（明度ルールを採用している場合は明度1～2）による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。								
スティグマ	★	0	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：（上述）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。								
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）条件：飛行。回避判定の達成値に+1する。								
ホースマンシップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）条件：騎乗。回避判定の達成値に+1する。								
ビーチバレー	★	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：（上述）移動を行なう際に使用する。その移動では、遊泳状態、トラップ、パーティションの効果で【移動力】に修正を受けない。								
フェンサーIII	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（上述）フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。たとえば、フェイトを2点消費した場合、ダメージに+4Dすることとなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								