キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ（スカウトのすがた）

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	14
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	15	22	29	6	23	9	9
ボーナス	5	7	9	2	7	3	3
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							1
能力値	5	10	9	2	9	4	6

HP	136
MP	111
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	キャリバー	10m	0	17	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	身かわしの服				1	4			
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	鷹の目			3					
能力値			10	0	9	0	4	18	10
スキル	《ラピディティ》《マークスマン》《フェイス：ダダガモア》《ハンターショット》《フォーチュンヒット》		3	31	2			2	
その他	「漆黒の星」「クイックホルスター」「幸運の鍵」		1					5	
総計(右)			15	51	13	9	4	28	13 m
総計(左)			15	34					
総計(両)									
ダイス数			5 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 4 d
危険感知	9			9	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
■収納	冒険者セット
ベルトポーチ	- 野営道具
異次元バッグ	- ロープ
■永続	- ランタン
小道具入れ	- 火打ち石
- 漆黒の星	■消耗品
- クイックホルスター	ランチボックス
- 幸運の鍵	- にく*0
- 炎熱の砥石	ポーションホルダー
- 流水の砥石	- ハイHPポーション*4
幸運のストラップ	- 毒消し*1

現在重量：	15		
最大重量：	27	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：								
■スカウトのみ	○							
効果： ■スカウトのみ								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :射撃攻撃を2回行なう。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回目の攻撃のダメージに+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。								
アデンダム	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果： メインプロセスを行なう。行動済でも行なえ、行なっても行動済にならない。								
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果： 既に使用したスカウトの「シナリオ〜〜回」のスキルの使用回数を1増やす。								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	10m	単体	命中判定	1/Sn	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定と射撃攻撃を行う武器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。								
フィールドワーク	1	4	判定直前	-	自身	-	SL/Sn	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
スニークアップ	★	6	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。								
	◇							
効果：								
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。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： （計算済）射撃攻撃のダメージに+25する。								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： （計算済）射撃攻撃を行う武器の命中判定に+1Dする。								
フォーチュンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： （計算済）武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
	◇							
効果：								

所属「抹茶ギルド（仮）」：https://charasheet.vampire-blood.net/2137110
元データ「カリーナ・ヴァレリアーノ」：https://charasheet.vampire-blood.net/2136564
IFデータ②（エクスプローラーのすがた）：https://charasheet.vampire-blood.net/2238387

順当にスカウトになったカリーナちゃんIFデータです。

+ 二回攻撃可（回数無制限）。コスト9、単体※
+ 追加メインプロセス（イニシアチブ、シナリオ2回）。コスト8。
+ 命中インタラプト（シーン1回）。コスト10。
- ムーブ二回可（回数無制限）。コスト15。
- 戦闘移動+ラウンド終了まで回避+1D（ムーブ、回数無制限）。コスト5。
- シーン終了まで回避、命中+1D（ムーブ）。コスト12。（つまり実質初ターンにコスト27を支払うことになる）
- 場面攻撃（シナリオ1回）。コスト0。
- ダメージロール直前にダメージに+【行動値】（シナリオ1回）。コスト10。他のスキルに変えても良い。

+ 命中 15+5D
- 命中 18+3D+1D（アフターイメージ）
+ 攻撃 51+2D
- 攻撃 40+2D
+ 回避 13+3D
- 回避 18+4D+1D+1D（アフターイメージ、ランニングショット）
+ 行動値 28

キャラクター名

カリーナ・ヴァレリアーノ（スカウトのすがた）

プレイヤー名

所持品			
転送石			
聖水			
HPポーション*1			
ハイHPポーション*0			
MPポーション*2			
ハイMPポーション*3			
アクアビット*0			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
■共通スキル	○							
効果：■共通スキル								
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。								
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(2)]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。								
インバートアタック	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中判定に+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。								
ファニング	3	5	メジャー	10m	4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。								
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。								
	◇							
効果：								
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。								
カリキュレイト	★	0	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：行動順を無視して本来の自分より早い任意のイニシアチブプロセスに自分のターンを行える。								
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。								
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。								
カウンターショット	★	0	判定直後	10m	単体	命中判定	1/Sr	
効果：対象が行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。								
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。								
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	自動成功	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。								
	◇							
効果：								
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。								
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。								

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ（スカウトのすがた）

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
ハンターショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）射撃攻撃が可能な武器を使用した命中判定に+3する。								
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。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：警戒行動を行えるようになる。								
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。								
フェンサーⅠ	★	Fate1	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：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	★	-	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。								
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。								
ライトニングショット	★	-	メジャー	6Sq	直線（選択）	命中判定	1/Sr	
効果：対象に射撃攻撃を行う。スカウト専用。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）【最大HP】に+CLする。ただし《インテンション》を取得できなくなる。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	1/Sn	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
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。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								