キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ（CL11魚拓）

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	11
サポートクラス	モンク	**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	13	19	26	6	22	6	9
ボーナス	4	6	8	2	7	2	3
クラス修正	1	2	1	0	1	1	2
他修正							1
能力値	5	8	9	2	8	3	6

HP	99
MP	84
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	14	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			8	0	9	0	3	17	10
スキル	《ラピディティ》《ルックアウト》《マークスマン》《フェイス：ダダデモア》			5	4			2	
その他	「漆黒の星」「幸運の鍵」		1					3	
総計(右)			10	22	15	9	3	25	13 m
総計(左)			10	8					
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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 4 d
危険感知	8	2		10	+ 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	- 野営道具
ベルトポーチ	- ロープ
異次元バッグ	- ランタン
■永続	- 火打ち石
小道具入れ	■消耗品
- 漆黒の星	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
冒険者セット	転送石

現在重量：	15		
最大重量：	25	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：								
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。								
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。								
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。								
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。								

ぎょたく

所属: 抹茶ギルド（仮）: https://charasheet.vampire-blood.net/2137110
オリジナル（もとのすがた）: https://charasheet.vampire-blood.net/2136564
IFデータ①（スカウトのすがた）: https://charasheet.vampire-blood.net/2238873
IFデータ②（エクスプローラーのすがた）: https://charasheet.vampire-blood.net/2238387

---------- 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。

キャラクター名
カリーナ・ヴァレリアーノ（CL11魚拓）

プレイヤー名

所持品			
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
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。								
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。								
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。								
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。								
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。								
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。								
マークスマン	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：（計算済）射撃攻撃のダメージに+[SL×5]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。								

キャラクター名

カリーナ・ヴァレリアーノ（CL11魚拓）

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：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。							
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。							
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。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								