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**	31
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	39	46	9	34	9	15
ボーナス	7	13	15	3	11	3	5
クラス修正	0	3	3	0	1	1	0
他修正							
能力値	7	16	18	3	12	4	5

HP	269
MP	256
フェイト	25

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	34	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ロロ（ムゲン）の帽子				2	2	4		-1
胴部	天馬の衣				0	9	6		0
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			16	0	18	0	4	30	12
スキル	［ニンバス］［ルナ］［ハンター］［ハンター］［ハンター］［闘技］［ヒーラー］［ハンター］［ヒーラー］［ハンター］［ヒーラー］［ヒーラー］［ルナ］［ヒーラー］［ルナ］［ヒーラー］		7	24	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)			24	62	28	14	14	45	22 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	12	1		13	+ 3 d
トラップ解除	16	1		17	+ 4 d
危険感知	12	3		15	+ 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	/ロロ（ムゲン）の帽子
/- 野営道具	/蝶の帽子
/- ロープ	/シューターガジェット：魔導銃
/- ランタン	
/- 火打ち石	■乗物
/万能薬*6	名馬
/グレートHPポーション*0	騎竜
/ハイMPポーション*7	陸マグロ
/EXMPポーション*1	■収納

現在重量： 28		
最大重量： 33	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。								
ワンオンワン	★	10	セットアップ	至近	単体	自動成功		
効果：あなたは、あなたのいるエンゲージに複数のキャラクターがいても決戦状態を作ることができる。この時、決戦状態の対象となるキャラクターを1体指定すること。他のキャラクターがエンゲージに突入しても、あなたが作った決戦状態は解除されない。また、あなたが行なうすべての攻撃を「対象：単体※」に変更する。								
	◇							
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●								

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
魚拓（かこのすがた）: https://charasheet.vampire-blood.net/2246673

---------- 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。

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			
ベルトポーチ	MPポーション*0		
異次元バッグ	ハイMPポーション*2		
■永続	EXMPポーション*0		
闇の結晶	グレートMPポーション*5		
概念抽出機	アクアビット*1		
- 概念礼装：塊怨樹の花	毒消し*0		
小道具入れ	万能薬*2		
- 漆黒の星	/ミラージュクローク		
- ジェミニカード	/スピードシューズ		
- 炎熱の砥石			
- 流水の砥石			
- 風の蹄鉄			
烈風の砥石			
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			
■装備品			
セブンダブ			
暗視ゴーグル			
飛燕の帽子			
■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*5			
ランチボックス			
- にく*0			
- 野菜*5			
- 果実*0			
転送石			
聖水*2			
ポーションホルダー			
HPポーション*0			
ハイHPポーション*0			
EXHPポーション*0			
グレートHPポーション*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
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。								
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。								
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。								
	◇							
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。								
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。								
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/SL	
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。								

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
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。								
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。								
	◇							
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	1/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。								
○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。								

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/SL	
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。								
ロロ（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。								
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。								

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
○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○							
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。							
○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○							
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。							
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。							

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			

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			

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