キャラクター名
スィム＝スィマ

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	ウォーリア	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	25
種族	ヴァーナ(弱神格)			**境遇**	放浪者
出自（効果）	傭兵（ラフノリア）			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	30	48	6	42	9	5
ボーナス	9	10	16	2	14	3	1
クラス修正	1	1	4	0	2	0	0
他修正			1				
能力値	10	11	21	2	16	3	1

HP	305
MP	226
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	ﾚｲﾃﾞｿﾘｰﾄﾞ:魔導剣/ﾋｭｰｼﾞｴｯｼﾞﾞ/ﾂｲﾝｷﾞﾐｯｸ,死を運ぶ刃	至近	1	41	0	0	0	-4	0
左手	継承武具「霊葬剣Leathath」S1武具:死を運ぶ刃	至近	3	44	0	-5	-3	0	0
頭部									
胴部	S1ｱｻｼﾝｶﾞｰﾌﾞ				5			5	
補助									
装身具	神威のｱﾐｭﾚｯﾄ								
能力値			11	0	21	0	3	37	15
スキル	sp短/am短/ﾂｲﾌｪ/ｱﾌﾞｽﾄ/ﾎﾞﾊﾟﾊｽl5//ﾊﾞﾀﾌﾗｲ/ｲﾝﾃｭ/ｸｲﾑsl5		1	34				10	10
その他	漆黒星/ｼﾞｪﾐﾆ/魔増/戦環/ｱｻｼﾝｶﾞｰﾌﾞ/神威のｱﾐｭﾚｯﾄ		2	34		1		1	
総計(右)			15	109	26	-4	0	49	25 m
総計(左)			17	112					
総計(両)			18	153					
ダイス数			5 d	5 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	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 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	+ d
錬金術判定	11			11	+ d

所持品	
弱体:放心のｸﾘｽﾀﾙ	└大精霊のナイフ
敏捷のｸﾘｽﾀﾙ	└ハンターハルペー
漆黒の星	消費数の使い方
戦士の環	ポーションポーチ
ジェミニガード	└EXMPP　x5
魔導剣増幅器	└消費数
枕	EXHPP　x5
冒険者セット	└消費数
	GMPP　x5
ｼｰｽﾍﾞﾙﾄ	└消費数
└大精霊のナイフ	GHPP　x5

現在重量：	37		
最大重量：	56	所持金：	16202
		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	★		Pas		自身			
効果：	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ(初)	1		Pas		自身			
効果：	回避+1d							
ｲﾝﾃｭｲｼｮﾝ	1		Pas		自身			
効果：	敏捷+1d							
ﾀﾞｶﾞｰｱｰﾂ	1		Pas		自身		短剣双	
効果：	回避+3(SL+2)							
ｱﾝﾋﾞﾃﾞｸｽﾀﾘﾃｨ	1		Pas		自身			
効果：	右手左手の短剣を双装備として扱い、修正値を合計して計算する。							
ｱﾌﾞｽﾄﾗｸﾀｰ	1		Itm		効果			
効果：	長剣に種別：魔導剣を付与							
ﾂｲﾝｷﾞﾐｯｸ：短剣	1		Itm		効果			
効果：	魔導剣に種別：短剣を付与							
ﾋｭｰｼﾞｴｯｼﾞ	1		Itm		効果			
効果：	魔導剣重量+3/攻撃+7/行動-3							
ﾊﾟﾜｰ:死を運ぶ刃	3		Itm		効果			
効果：	武器命中+3(SL)/攻撃+9(SLx3)							
ﾗｰﾆﾝｸﾞ:ﾃﾞｨｰﾊﾞ:ｺﾞｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ	1		Pas		自身			
効果：	武器攻撃は無属性の魔法DMGとなる							
ｴﾝｸﾞﾚｲﾌﾞﾄﾞ	5		Pas		自身			
効果：	LP(EP)を(SLx3+1)pt獲得							
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ:短剣	1		Pas		自身		短剣	
効果：	命中+1d							
ﾂｲﾝﾌｪﾝｻｰ	1		Pas		自身		短剣双	
効果：	命中+1d							
ｱﾌﾞｽﾄﾗｸﾀｰﾏｽﾀﾘｰ	1		Pas		自身		ﾚｻｽ	
効果：	命中+1d							
ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ:短剣	1		Pas		自身		短剣	
効果：	命中+1、DMG+1(SL)							

https://charasheet.vampire-blood.net/3427967
└霊剣レサス（彼女の持つ剣）
https://charasheet.vampire-blood.net/3447597
└CL20ver

00CED1

筋10　器11　敏21(+2)　知2　感16　精3　運1
ﾃﾝﾌﾟﾚｰﾄ　20211106確認（ﾀｲﾐﾝｸﾞ/ｺｽﾄ）※敏捷値+2した後の値
:HP-
「ﾚｻｽ詠唱：静眠」Tﾊﾝﾀｰ2[戦闘前/自/自/-/F1]　敏捷+2
:F-1
「睡舞い」St:ﾀﾞｰｸ/Btｽﾃｯﾌﾟ[Set/自/自/-/4]　命中+3,ﾀﾞﾒｰｼﾞ+3,回避+9
「夢舞い」ﾗﾝﾅｯﾌﾟ/Gｽﾃｯﾌﾟ[Set/自/自/-/3+4]　戦闘移動,離脱を行う
:MP-4
「夢遊び」ｻﾂﾘｸﾉｳﾀｹﾞ[Set(Pow)/自/自/-/20]　武器攻撃ﾀﾞﾒｰｼﾞ+敏捷
:MP-20
▼攻撃フェイズ
「ﾚｻｽ詠唱：夢影」ｱﾃﾞﾝﾀﾞﾑ[Int/自/自/-/8]
:ADsn1-1
:MP-8
「ﾚｻｽ詠唱：縁り」[Fre/自/自/-/-]≪ﾃﾞｨｰﾊﾞ:ｺﾞｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ≫の適用/解除

キャラクター名
スィム＝スィマ

プレイヤー名

所持品			
└消費数			
万能薬			
└消費数			
HMPP			
└消費数			
HHPP			
└消費数			
レサス謹製ボグシーチ料理			
生命の呪符			
麒麟の角→新ランペに譲渡済み			

キャラクター名
スィム＝スィマ

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
ｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽ	1		fJD		自身	自動	sn3/ﾚｻｽ	
効果：	判定+2d							
ﾌﾟﾛﾌｨﾗｷｼｽ	3	11	fJD	20m	範囲選択	自動	sc3	
効果：	回避+1d、Rea不可ｽｷﾙに対しても回避可							
ｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄ	1		Eff	視界	単体	自動	sn1	
効果：	対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:PAS or ｱｲﾃﾑ」以外のｽｷﾙの使用を宣言した時に使用。ｽｷﾙは即座に終了し、対象はｺｽﾄを消費する。							
ﾊﾟﾜｰ:時の支配者	1		Eff	視界	単体	自動	sn1	
効果：	対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:PAS or ｱｲﾃﾑ」以外のｽｷﾙの使用を宣言した時に使用。ｽｷﾙは即座に終了し、対象はｺｽﾄを消費する。							
ﾊﾞｯﾄﾞﾌｫｰﾁｭﾝ	1	2LP	Eff	20m	単体	自動		
効果：	LP(EP)2pt消費。対象のCriを無効化する。							
ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ	1	2	Eff		自身	自動		
効果：	回避判定+3							
ｱﾎﾞｲﾄﾞﾀﾞﾝｽ	1	4	Eff		自身	自動		
効果：	回避判定+1　成功時、5m以内の移動か離脱を行なう。封鎖時不可							
ｼｬﾄﾞｳﾊｲﾄﾞ	2	10	Eff		自身	自動	scSL	
効果：	回避判定成功時、該当Mp終了時MJRを1回行う							
ｺﾝﾊﾟﾝｾｰｼｮﾝ	1		Eff		自身	自動	sn1	
効果：	LP1=HP10で代用							
ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ	1	2	fDR		自身	自動		
効果：	ｶﾊﾞｰを行なう。							
ﾅｲﾌﾊﾟﾘｰ+ﾏｼﾞｯｸｶｯﾄ	1	3	aDR		自身	自動	短剣/双/防1	
効果：	87pt(武器攻撃力)物理魔法DMG軽減							
ｱﾝﾃﾞｯﾄﾞﾗｲﾌ	1	3LP	Down		自身	自動	sn1	
効果：	戦闘不能を回復し、HP1で復活。行動済となる。							
ﾕﾆｯﾄ:ﾄﾘｰﾄ	1	6	Cle		自身	自動	sc1/ﾚｻｽ	
効果：	93(武器Lv3)ptのHP回復を行う							
ﾃﾞｽﾄﾛｲﾔｰ	1		PAS		自身			
効果：	ｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄ破壊時DMGに+2d							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:敏捷	1		PAS		自身			
効果：	敏捷基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:感知	1		PAS		自身			
効果：	感知基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:器用	1		PAS		自身			
効果：	器用基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:筋力	1		PAS		自身			
効果：	筋力基本値+3							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ:精神	1		PAS		自身			
効果：	精神基本値+3							
ﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ	1		PAS		自身			
効果：	HP+CL							
ｴﾝﾗｰｼﾞﾘﾐｯﾄ	1		PAS		自身			
効果：	所持制限x2							
ﾍﾞｱｱｯﾌﾟ	1		PAS		自身			
効果：	REA精神対抗+1d							

キャラクター名
スィム＝スィマ

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
ﾋﾞｼﾞﾗﾝﾃ	1		PAS		自身			
効果：	隠密感知判定+1d							
ｻｰﾁﾘｽｸ	1		PAS		自身			
効果：	危険感知判定+1d							
ﾃﾞｨﾚｸｼｮﾝｾﾝｽ	1		PAS		自身			
効果：	方角感知判定+1d							
ｼｯｸｽｾﾝｽ	1		PAS		自身			
効果：	奇襲を受けても判定d減少なし							
ﾀﾞｰｸｽﾄｰｸ	1		PAS		自身			
効果：	暗闇のﾍﾟﾅﾙﾃｨを受けずに移動可							
ｵｳﾙｱｲﾄﾞ	1		PAS		自身			
効果：	暗闇ﾍﾟﾅが-2となる							
ｽﾄﾗｲﾀﾞｰ	1		PAS		自身			
効果：	離脱判定+1d							
ｸﾛｰｽﾞｵﾌ	1		PAS		自身			
効果：	封鎖判定+1d							
ﾈｲﾁｬｰｻﾊﾞｲﾊﾞﾙ	1		PAS		自身			
効果：	自然の中で生きて行くための知識・技術に関して知っているかどうかの判定に+1d							
ｻｸｾｼｮﾝ：武器	1		PAS		自身			
効果：	武器攻撃力＋1							
ﾏｼﾞｶﾙﾊｰﾌﾞ	2		ITM		自身			
効果：	MPPx5/HMPPx2取得							
ｳｪﾎﾟﾝﾁｪﾝｼﾞ	1	4	Mve		自身	自動		
効果：	装備武器切り替えを行なう							
ﾌｧｰｽﾄｴｲﾄﾞ	1		MJR	至近	単体	器用10		
効果：	対象の戦闘不能を回復し、HP1で行動済み復活							
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ1	1	f1	EFF		自身	自動	ｼｰﾌ	
効果：	ﾄﾞﾛｯﾌﾟﾛｰﾙをもう1度行う。							
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ2	1	f1	fFGT		自身	自動	ｼｰﾌ	
効果：	選択した能力値+2							
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ3	1	f1	EFF		自身	自動	ｼｰﾌ	
効果：	自身のｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄに対してｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄは適用されず、対象はｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄを使用したことになる。							
ﾌｯｸﾀﾞｳﾝ	1	3	CLE		自身		ｼｰﾝ1	
効果：	種別：ﾎﾟｰｼｮﾝのアイテムを１つ使用する。							
ﾚｽﾄﾀｲﾑ	1		EFF		自身	自動	ｼﾅ1	
効果：	HPとMPを(1+2)d+CL(30)回復							
ｷｬｯﾁｱｳﾄ	3	5	EFF	視界	単体	自動	ｼﾅSL	
効果：	対象がﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽを終了してから発動。対象のMJRに対するREA判定+2d　ｼｰﾝ終了まで継続							
効果：								
効果：								
効果：								