

キャラクター名 カルマ プレイヤー名 \_\_\_\_\_

種族	フィー	種族特徴	妖精の加護、浮遊		
生まれ	斥候	性別	女性	年齢	20歳くらい (詳細は後述)
冒険者Lv	7	経歴	同じ夢を何度も見ている		
経験点	0		名誉を失ったことがある 監禁されたことがある		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	10	5		24 + 1	4				
体	7	敏捷度	13	2		24 + 1	4	フェアリーティマー	2		
		筋力	4	1		12	2	スカウト	3		
心	12	生命力	3	4		14	2	エンハンサー	3		
		知力	4	2		18	3	アルケミスト	1		
		精神力	6	1		19	3				

戦闘特技		追加攻撃	220 p
		投げ攻撃	225 p
		カウンター	2120p
		鎧貫き	1B39 p
		武器習熟/格闘	221 p
		投げ強化	220 p
		踏みつけ	221 p
		防具習熟/非金属鎧	222 p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
パラミス	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グруппラー	7	11	11	9
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	必要筋力	必要回避力	必要防護点
鎧	スケイルガード		10		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	グруппラー	合計値	11	6	

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
スムーズローワー	1H拳	1	1	2d+ 12	12	10	0										
スタンパーOM+3	1H#	8	-1	2d+ 10	10	10	23										
スタンパー	1H#	5	-1	2d+ 10	10	10	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 11	6	30
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 9	2d+ 10	25	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	5			

装備品	説明
頭 宝石(光)	3レベルまでの光属性魔法を行使可能
耳 蝙蝠の耳飾り	目が使えない場合のパナルティを-2に低減する
顔 宝石(闇)	2レベルまでの闇属性魔法を行使可能
首 血水晶のチョーカー	装備中は最大値HP-5、壊すと20回復
背中 フード付きロングマント	顔隠し用
右手 巧みの指輪	
腰 ブラックベルト	防護点+1
足 足の鎖	流派装備の足の鎖と同一のもの。装備品として付けているため武器としては機能しない
その他	アルケミーキット

装備品	説明
左手 俊足の指輪	

— その他メモ —

とある海の浜辺で生まれ育った。海に限らず静かな場所を好む。基本的におおらかな性格だが、なんでも好意的に解釈してしまう所があり、それが原因で騙されては危険な目に遭う事がしばしば。また意図せず他人をトラブルに巻き込んで名誉を失うこともあった。(幸いカルマ自身名誉には無頓着であり、場合によっては煩わしいものと思っっているため名誉の喪失を気にした事はない。) また最低限身を守る術は得ている為危険上等と考えている節もある。座右の銘は『身を守れない名誉に価値はない』

少なくとも人間が天寿を全うする程度には生きているが、時間感覚がいい加減なこと、生まれた時から姿が変わらないこと、放浪癖があり長い付き合いの知り合いがいらない事などが原因で誰もカルマの年齢を知っているものがおらず、本人も長くて20年くらいしか生きていないと思っている。

蛮族のフェイスレスに捕まり監禁されていた事がある。足に付けている鎖はその時の足枷を武器として改造したもの。刻銘の189という数字

自動失敗  
チェック  
□□□□⑤  
□□□□⑩  
□□□□⑱  
□□□□⑳  
□□□□㉑  
□□□□㉒  
□□□□㉓

