キャラクター名
カザマ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	26
種族	ヒューリン			**境遇**	大成功
出自（効果）				**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	22	22	9	13	9	9
ボーナス	4	7	7	3	4	3	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	8	9	3	5	4	4

HP	97
MP	81
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	髭切	至近	-1	16	0	0	0	0	0
左手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
頭部	サークレット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	シーフズツール								
能力値			8	0	9	0	4	14	9
スキル									
その他									
総計(右)			7	16	12	8	4	15	9 m
総計(左)			8	2					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
冒険者セット	
HPポーション2	

現在重量： 7		
最大重量： 13	所持金： 3620	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
ワイドアタック	1	-	メジャー	-	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃の命中達成値に+SL								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に＋１Ｄする。 蝶のような華麗な動きで、攻撃を避 けるスキル								
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	装備中のみ有効 武器種限定	
効果 :種別 : 刀」の武器を使用した命 中判定に+1Dする。ただし、複数の 《アームズマスタリー : ～～》を同時に 適用することはできない。 あなたはサムライのみが使用する特 殊な武器、カタナの扱いに熟練してい る。								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果 :種別 : 刀」の武器をＳＬ個取得 する。このアイテムはあなたのみ装備、 使用することができる。 あなたはサムライの魂ともいえる武 器、カタナを所有している。カタナは あなたの成長と共にその姿を変化させる。								
ピアシングストライク	3	5						
効果：								
アーマーブレイク	5	5	メジャー		単体	命中		
効果： 命中時、ダメージを与えず物理防御を20下げる（最低0）								
インタラプト	1		-					
効果：								
ドッジムーブ	1	2	-	-	-	-		
効果： 回避判定時に使用 回避をSL+2上げる								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果： 回避+1D								
スティール	4	3	DR直後				シナリオ4回	
効果：								
ギフト	1		DR直前				シナリオ1回	
効果： DRに+2D								
ステップ：ダーク	3		セットアップ					
効果： 回避+（SL*2）								
ステップ：ファイア	3		セットアップ					
効果： ダメージ+（SL*3）								
バトルステップ	3							
効果： ステップ中回避、命中、ダメージに+SL								

最大値その他

命中　基礎+マスタリ+ビースティング
　7+(2+1+2)D
　=7+5D

ダメージ　基礎+（ステップファイア+バトルステップ）+ソードダンス+（基礎+レイザーシャープ+ピアシングストライク）
　16+(9+3)+9+(2+1+3)D
　=37+6D

回避　基礎+装備分+(ステップダーク+バトルステップ)+ドッジムーブ+バタフライダンス
　9+3+(6+3)+3+(2+1)D
　=24+3D

東方の国の中に存在する忍の一族、フウマの里の出身。
東から渡り歩いて来た風来坊。酒とうまい飯を好み、それを楽しむための金を稼ぐための技術や宝を得ることを行動原理とする。
快楽主義者で自分がよければ他人はニの次、と考えている。
忍びの里にいたころは失敗する任務はないと言われるほど優秀な忍であったが、上記の性格から里の方針である滅私奉公に嫌気がさし、里を抜ける。
追っ手をまきつつ傭兵稼業で生計を立てる中、ニンジャとしての技術よりもサムライとしての斬り合いの技術を使う仕事が多かったため刀での戦闘に長ける。
もっぱら忍術は腐っていたが、ソルビトールやスーガ3兄弟の技を見てからは勘を取り戻そうと修練している。
最近また刺客が来るようになった。

キャラクター名
カザマ

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
アプリケイション	1		マイナー				シナリオ1回	
効果： MP+（CL*5）								
ソードダンス	1	5	マイナー					
効果： 白兵ダメージ+敏捷								
ダンシングヒーロー	1		判定直前					
効果： DR+1D								
ビースティング	1	4	メジャー					
効果： 命中+（SL+1）D								
レイザーシャープ	1							
効果： 武器攻撃ダメージ+１D								
シックスセンス	1	-	-	-	-	自身		
効果 :奇襲攻撃を受けた時、判定に −1Dされることなくリアクションを行 なえる。 するどい勘により、身の危険を感知 し、不意な攻撃に対しても的確に反応 することが可能であることを表わすスキル								
ファインドトラップ	1	-	-	-	-	自身		
効果： トラップ探知に+１D 探知失敗時に発動しない								
サーチリスク	1					自身		
効果： 危険感知判定+1D/年がら年中追われてるとなんとなく勘が鋭くなるもんだぞ								
ブラフ	1					自身		
効果： 嘘やはったりを言う時の精神判定+1D/嘘八百は役に立つぜ？								
オピニオン	1							
効果： 交渉や説得などの精神判定+1D/どうせ働くなら報酬は高く見積もってもらわなくちゃな								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								