キャラクター名
カルマ・ブリンカー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	冒険者			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	17	17	8	17	11	9
ボーナス	6	5	5	2	5	3	3
クラス修正	1	2	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	7	7	6	2	6	4	3

HP	78
MP	63
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	千両兼定	至近	-1	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	バトルマスク					4			
胴部	ミスリルベスト					9			-1
補助	ミスリルガントレット					6			-1
装身具	修羅の鞘		1	1					
能力値			7	0	6	0	4	12	12
スキル	トゥーハンドアタック			10					
その他	スペシャライズ+修羅の鞘		3	3					
総計(右)			10	27	6	19	4	12	10 m
総計(左)			11	14					
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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	7		1	8	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	
シーブズツール	
毒消し	
冒険者セット	

現在重量： 14		
最大重量： 18	所持金： 5454	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	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に＋１D								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果： ダメージに(+SL)D								
スピリットオブサムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 刀を取得								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 刀の装備部位を「両」にし、攻撃力に＋SL*2								
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 刀で攻撃時、命中判定に＋１D								
フェイタルブロウ	3	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： SL×3のダメージ増加、ダメージを与えたら放心								
ドッジムーブ	1	2	リアクション	-	自身	回避判定		
効果： 回避判定に＋SL+2								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功		
効果： 対象の使うパッシブ以外のスキルを打ち消す								
レイザーシャープ	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： ダメージに＋1d								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： セットアップ時に移動								
スペシャライズ：刀	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中とダメージに+SL								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： 武器の攻撃力/2を軽減								
コンバットセンス	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： リアクションに+2								

幼い頃に妹の薬を買うための金を税金として徴収されたことがきっかけで
大の貴族・王族嫌いに。
　またこのことがあってから金を重要視することなり、金好きを公言して
憚らない。が、本当は金よりも周りの人間を優先する。
　所持している刀は死んだ義賊団の仲間のもの。

キャラクター名
カルマ・ブリンカー

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
ファインドトラップ	★		パッシブ					
効果：トラップ判定に＋１D。判定に失敗してもトラップが発動しない。								
リムーブトラップ	★		パッシブ					
効果：トラップ解除の判定に+１D								
サーチリスク	★		パッシブ					
効果：危機感知に＋１D								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：感知の基本値に+3								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：筋力の基本値に+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：器用の基本値に+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：敏捷の基本値に+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：精神の基本値に+3								
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：								