キャラクター名: クルミア

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヴァーナ			**境遇**	天涯孤独
出自 (効果)	前科者			**目標**	奔放

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	12	24	6	11	16	9
ボーナス	3	4	8	2	3	5	3
クラス修正	0	1	1	0	2	1	1
他修正			1				
能力値	3	5	10	2	5	6	4

HP	74
MP	74
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	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	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	蝶の帽子				3	1			
胴部	ヴァーナパンツ				1	5			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	天空の寵愛								
能力値			5	0	10	0	6	15	8
スキル					2			1	5
その他									
総計(右)			5	2	21	8	6	16	13 m
総計(左)			5	2					
総計(両)			5	4					
ダイス数			2 d	2 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	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
団子×10	崩壊の角笛×3
ハイMPポーション×6	EXMPポーション
理力符×1	
上位呪壁符×2	
上位精霊符	
万能薬×2	
毒消し×4	
バックパック	
ポーションホルダー	
ランチボックス	
神楽鈴	

現在重量： 25		
最大重量： 29	所持金： 222	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	狼族、移動力+5m、行動値に+1							
ドッジムーブ	1	2	回避判定時	-	自身	-	盾非装備	
効果：	回避 +(SL+2)							
インタラプト	1	-	対象のｽｷﾙ使用時	視界	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	対象のスキル無効化							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避 +1d							
ディスコード	5	4	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	20m	単体	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞｰ回	
効果：	対象のダメージに +[SL]d							
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャー	20m	単体	呪歌判定	シーンSL回	
効果：	味方を未行動にする							
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	使用回数制限を一回増やす							
フェザータップ	1	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果：	飛行状態になり、移動する							
ミステリアスダンス	1	4	セットアップ	10m	単体	敏捷		
効果：	精神と対抗。対抗に+SL*2。成功で逆上を付与							
バンカー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	プリプレイに精神×100G獲得							
ガルドル	1	4	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	範囲を範囲選択に変更							
ボルカ	1	-	セットアップ	20	範囲	呪歌判定	ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	対象は戦闘移動を行う。しかし離脱はできない。移動先は対象が決定する							
アンセム	1	6	メジャー	20	範囲	呪歌判定		
効果：	HP 3d+CL*2							
ヒムノディ	1	-	メジャー	20	範囲	呪歌判定	ｼﾅﾘｵｰ回	
効果：	MP 3d+CL*3							
セイクリッドダンス	1	6	メジャー	-	自身	-	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	あらゆる判定に+1d。MP5消費出来ればシーン継続							

設定
元々エリンディル東方の無限の砂漠地帯周辺で育った
食料や水を獲得するにも苦しい生活をしていた為、その時は東方から西方にかけて砂漠越えをしている商人を相手に踊り子として賃金を稼いでいた
しかし15の時学園関係者の人物に拾われ、その後流れで入学する
入学後は何もかもが分からなかったが僕のことをギルドに誘ってくれたギルメンに
一人には冒険者として生きていく上の必要なスキルを
一人には人生の楽しみ方を
一人には生きていく上での道しるべを
一人には普通の生活の暮らし方を
教えてもらった
そして何故か人生エンジョイナチュラル煽りウーマンと化した。やっぱり根がね…
今は学校の都合でギルドが解散して暇になったが元ギルメンと最後に3年の課題で誰が一番上手くいくか競争することになって珍しく課題に全力投球している

好きなもの：エナドリ(風MPポーション)、音楽（芸術)、料理、楽しいこと
嫌いなもの：騎士道的な精神、つまらないこと

チャパレ

1.各種判定(パッシブ込み)
==========
2d+3[筋力]

キャラクター名
クルミア

プレイヤー名

所持品			