キャラクター名
ワンダ

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	???
種族	ヒューリン			**境遇**	平凡
出自（効果）	一般人			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	23	31	35	8	19	8	9
ボーナス	7	10	11	2	6	2	3
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	7	11	14	2	8	3	4

HP	195
MP	139
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	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	ラウンドシールドS3		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	サバイブ					15	5		
胴部	アンブレイカブルボディ					19	19		
補助	テクニカルガード					19			
装身具	暗視ゴーグル								
能力値			11	0	14	0	3	22	12
スキル			4	45	12			5	5
その他			2		2			1	
総計(右)			17	48	28	56	27	27	17
総計(左)			17	45					
総計(両)									m
ダイス数			3 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	8	1		9	+ 3 d
トラップ解除	11	1		12	+ 3 d
危険感知	8	1		9	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
漆黒の星	EXMPP
風の蹄鉄	シースベルト
太陽のリボン	ナイフ
制空結界印	ナイフ[S1]《火》
対抗：スタンのクリスタル	ナイフ[S1]《水》
対抗：スリップのクリスタル	ナイフ[S1]《土》
対抗：毒のクリスタル	ナイフ[S1]《風》
ベルトポーチ/小道具入れ/ポーションホルダー/異次元バッグ	ナイフ[S3]《スタン・放心・毒》
GHPP	ナイフ[S1]《爆裂》
EXHP	アクアビット
GMPP	蘇生薬

現在重量： 56		
最大重量： 58	所持金： -91031	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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1d								
AM:短剣	1		パッシブ		自身			
効果： 命中判定+1d								
サバイブ	5		パッシブ				防具	
効果： 物防＋SL*2+5　魔防＋SL								
アンブレイカブルボディ	1		パッシブ				防具	
効果： 物防・魔防+CL								
シークレットフォーミラ	1		パッシブ		自身			
効果 :タイミングパッシブ以外の使用条件刀のスキルを種別にかかわらず使用できるが、種別刀以外の武器を使用し、そのスキルを使用した場合、コストのないスキル以外のコストに+2する。								
バトルステップ	1		パッシブ		自身			
効果： ステップ～の効果中　ダメージ、命中判定、回避判定に+SL								
ドッジマスターⅠ	5		パッシブ		自身		防具	
効果： 回避判定＋SL+1　防具非装備時移動力+5								
ドッジマスターⅡ	3		パッシブ		自身		防具	
効果： 攻撃のダメージ＋SL*3　行動値+5								
テクニカルガード	1		パッシブ		自身			
効果： 種別：盾の物防に+CL								
フットワーク	3		パッシブ		自身		防具	
効果： 回避＋SL+1　白兵攻撃のダメージ＋SL*3								
ローリングドッジ	1	5	パッシブ	自身	自動	判定の直後	R1回	
効果 :回避判定の直後に使用。その回避判定で振ったダイスを振り直す。ただし、あなたはスリップを受ける。この効果はスキル・アイテムの効果で無効にすることはできない。								
ラピッドハンド	1		パッシブ		自身			
効果： スペシャライズで選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに敏捷する。								
スーパードッジ	1		パッシブ		自身	自動		
効果： 回避判定+Lv*2								

「俺は決して強力な個体に対して強い人間ではない。詳細に言えば雑魚を殲滅するのが役目に当たるだろう」
ダンジョン内を徘徊し、雑魚を掃除して帰ってくる普通の冒険者。
装備を究極まで簡略・軽量化し、自身の総合的生存能力を上げている。
毎回武器を破壊して帰ってくるので鍛冶屋とかに嫌な顔されるかもしれない。

クロマキの盾
種別　盾
継承：拾いもの
伝承：影取りの武具
宿命；代償
特徴：さびている

キャラクター名
ワンダ

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
インチュイション	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷判定+1d								
ステップ《ダーク》	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果： 回避判定の達成値+SL*2　この効果はシーン終了まで持続する。								
アウトストリップ	1	4	ムーブ		自身	自動		
効果： 戦闘移動を行い、さらに武器を1個装備することが出来る。								
タイムマジック	1	15	ムーブ		自身	自動		
効果： タイミング：ムーブのスキルを２つ使用出来る。								
スタイル《ムゲン》	1	2	ムーブ		自身	自動	メインプロセス1回・シーンSL回	
効果 :アウトストリップとアウトストリップ以外のムーブアクションのスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。ただし他のスタイルを取得出来なくなる。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ		自身	自動		
効果： 武器攻撃の命中判定+1d、回避判定に+1dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー		自身	自動	シーンSL回	
効果： ワイドアタックによる白兵攻撃を2回行う。このワイドアタックはコストを消費しない。								
ストップトラップ	1	15	判定の直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果 :対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として、敏捷判定を行なう。また、この判定の達成値に+SL*2する。敏捷判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
フィールドワーク	1	4	判定の直前		自身	自動		
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1dする。								
ソウルバスター	1		効果	効果	単体	自動	1回	
効果 :あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行なった対象にHPロスを与える。(最大あなたの最大HP)								
インデュア	1	5	効果		自身	自動	防御中1回	
効果： あなたがBSを受けた直後に使用する。その時に受けたBSをすべて回復する。								
レイジ	3		マイナー		自身	自動		
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+SL*10する。この効果はメインプロセス終了まで持続し、その直後、攻撃に使用した武器は破壊される。								
インタラプト	1		効果参照					
効果： インタラプト								
ダンシングヒーロー	1		判定の直前		自身	自動	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1d								
スーパーヒーロー	1		判定の直前		自身	自動	1回	
効果： ダンシングヒーローを使用した判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイスの数は変更されない。								
エフェクトスキップ	1	10	判定の直前		自身	自動		
効果： 判定の直前に使用。その判定で振るダイスの数が、スキルなどの効果によって減少していてもその効果を受けず判定を行なえる。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果： 精神判定のリアクション+1d								
トレ筋力	1		パッシブ					
効果： 基本値+3								
トレ器用	1		パッシブ					
効果：								
トレ敏捷	1		パッシブ					
効果：								

キャラクター名
ワンダ

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
トレ感知	1		パッシブ					
効果：								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：				トラップ探知+1d				
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：				トラップ解除+1d				
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果：				トラップ探知、トラップ解除、危険感知判定に+1　さらに発動したトラップに対するリアクションで行う判定に+2				
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：				危険感知判定+1d				
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動		
効果：				ポーションを１つ使用出来る。				
キャンセルマジック	1	4	セットアップ		自身	魔術		
効果：				難易度10の魔術判定を行ない、この判定に成功した場合、あなたが受けている魔術のスキルひとつの効果を解除する。				
バイタリティ	1		パッシブ					
効果：				最大HP+CL				
ウォータースイム	1		パッシブ		自身			
効果：				遊泳状態のペナルティを受けないための筋力判定に+1d。				
トレジャーハンターⅠ	1		効果		自身	自動		
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを１点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを１回行う。								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	自身		自動		
効果：				装備入れ替え				
トラッキング	1		パッシブ					
効果：				一部の感知判定+1d				
フリッカースラッシュ	1	12	メジャー	1sq	十字(選択)	命中	ｸﾘｱﾌﾟﾚｰﾔｰ・殺傷・ｼﾅｶﾞﾙ回	
効果：				対象に武器攻撃を行なう。				
フェザー	1	6	効果		自身	魔術		
効果：				落下によるDR直前に使用する。落下によって受けるダメージを0に変更する。				
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘前		自身	自動		
効果：				使用する際に能力値をひとつ選択せよ。フェイトを１点消費。選択した能力値に+2。シーン終了まで持続する。				
トレジャーハンターⅢ	1		効果		自身	自動	シーフ・1回	
効果 :フェイトを1点消費。あなたが使用したインタラプトにインタラプトが使用された時に使用する。あなたが使用したインタラプトに対するインタラプトは効果は適用されず、かつ使用されたこととなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								