キャラクター名	プレイヤー名
モモンガ（せつこ）	

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	14
サポートクラス	ガーデナー	Lv.1:	ガーデナー	性別	♀
称号クラス				年齢	こども
種族	ベスティア：レプス			境遇	義理の親
出自（効果）	秘密結社			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	19	25	11	19	10	13
ボーナス	3	6	8	3	6	3	4
クラス修正	0	2	2	1	2	0	1
他修正			1				
能力値	3	8	11	4	8	3	5

HP	120
MP	121
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	ランドシャワーS1[敏捷]	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビーストフードS1[回避]				3	0			
胴部	アボイドクロークS1[回避]				2	9			
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	11	0	3	19	8
スキル	種族スキル			6					
その他									
総計(右)			7	11	17	12	3	20	8m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2d	2d	3d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 3 d
トラップ解除	8		1	9	+ 3 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	8		3	11	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	ハイMPポーション
バックパック	ハイMPポーション
ランチボックス	ハイMPポーション
冒険者セット	
ドロップポーチ	ローレライのヒレ
ＨＰポーション	蘇生薬
ＨＰポーション	チョーク
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量：	14
最大重量：	17

所持金： 584　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
ベスティア：レプス	★		パッシブ		自身			
効果：素手の「攻撃力」を「攻撃力+CL」にする。さらにあたなは封鎖の影響を受けない。								
フルスピード	1	4	効果参照		自身	自動成功		
効果：移動と同時に使用する。その移動では[移動力]に+[SLx5]mする。								
ヒューマナイズ	★		効果参照		自身	自動成功		
効果：任意の人間種族の姿で登場。見破る場合【感知】に対しあなたは【精神】で対決。マイナーで解除、シーン終了まで持続。								
アニマルハンド	★		パッシブ		自身			
効果：CL5以上で取得可能。「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる。								
ランナップ	★		セットアップ		自身			
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行な う。ただし、あなたのいるエンゲージ が敵キャラクターに封鎖されている場 合、離脱を行なうことはできない。								
インタラプト	★			視界	単体	効果参照 判定：自動成功 対象：単		
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言 した時に使用する。そのスキルは効果 を発揮せず、持続もせずに即座に終了 となる。効果を発揮しなくともスキル は使用されたことになるので、対象は コストなどを通常どおり消費する。								
ルートディビジョン	★		パッシブ		自身			
効果：あなたが使用する《ガーデン：～～》を「対象：範囲（選択）」に変更する。								
ガーデン：草原	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象が使用するスキルのコストに-2（最低1）する。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ガーデン：荒野	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象が行う攻撃の命中判定に+1dする。以下略								
ガーデン：溶岩	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象が行う攻撃のダメージに+2Dする。この効果はラウンド終了か、対象外道、転送を行うまで持続する。								
ガーデン：泉水	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象が行う攻撃のダメージに-２Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ガーデン：砂漠	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象の【物理防御力】に-5する。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果：対象が行う回避判定に-１Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：～～》		自身	自動成功		
効果：《ガーデン：～～》のラウンド効果をシーンへ変更。								
ブランブルプリズン	★	3	《キープガーデン》		自身	自動成功		
効果：《ガーデン：～～》の効果を受けている対象は移動できない。この効果は対象がムーブアクションを使用するか《ガーデン：～～》の効果を受けられなくなるまで持続。《キープガーデン》と同時に使用。								

今後取得予定
ドッジムーブ
パワフルガーデン
トワインガーデン
グリーンサム（Lv上げ）
シャープネスガーデン
シールドガーデン
リビングガーデン

クラッシュガーデン[5D+12]＋グリーンサム(+6)
ギルドシンボル2D
ガーデン溶岩2D
バイタルパート1D
2d+10+1d 錬金判定(器用)（ランドシャワー+3、アルケミカサークル+1d）

ライフパス
出自：秘密結社（秘密結社・モモンガ団という謎の組織のアクロポリス支部長だよ。お父さんがボスだよ。）
境遇：義理の親（人間さんのところでお世話になっていたよ。）
目的：逃亡→友情　（仲間との冒険を通して成長したモモンガだよ。）

せつこ。

キャラクター名

モモンガ（せつこ）

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
クラッシュガーデン	5	7	メジャー	視界	場面（選択）	錬金術		
効果 :対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時、特殊攻撃を行う。そのダメージは[(SL)D+CL]（貫通ダメージ）となる。クリティカル：ダイスロール増加								
キャッチャーガーデン	2	4	効果参照	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果 :あなたが行う攻撃で、対象が１点でもダメージを受けた直後に使用する。あなたが取得している《ガーデン：～～》からひとつ選択せよ。その《ガーデン：～～》の効果を対象に与える。								
ブーストガーデン	5	5	ダメージロールの直前	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象が<ガーデン：～～>の効果を受けている時に有効。対象が行う攻撃のダメージに+5D[SLD]する。								
グリーンサム	3		パッシブ		自身			
効果 :効果をダイスで求める「分類：錬金術」のスキルに有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うスキルの効果に+6[SL×2]する。								
サポートストライク	3	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン3(SL回)	
効果： 対象が行う命中判定の直前に使用する。その判定に＋1Dする。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
サポートストライクII	1	4	サポートストライク		自身	自動成功		
効果 :あなたが使用する<サポートストライク>の効果の「その判定に+1Dする」を「その判定に+1D、攻撃のダメージに+2Dする」に変更する。								
ストップトラップ	2	15	判定の直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として[敏捷]判定を行う。また、この判定の達成値に+4[SLx2}する。[敏捷]判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
インテュイション	1		パッシブ		自身			
効果： [敏捷]判定に+1Dする。								
シャドウハイド	1	10	効果		自身	自動	シーン1(SL)回	
効果 :回避判定と同時に使用。回避判定が成功した時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後にメジャーアクションを1回行える。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に+1Dする。								
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に+1D 回避判定に+1D　シーン持続								
アルケミカサークル	★		パッシブ		自身			
効果： 錬金術判定+1D								
リサーチ	★		パッシブ		自身			
効果： 感知判定で行う情報収集の判定に＋１Ｄする。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知の判定に＋１Ｄする。 さらにトラップ探知に失敗しても、ト ラップが作動しなくなる。								
アニマルエンパシー	★		パッシブ		自身			
効果： 「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度までできるかはGM次第。								
アシストエッジ I	★		ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	動いたフェイト個数回（フェイト選択）	
効果 :対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。フェイトを一点消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに＋１Dする。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
アシストエッジ II	★		パッシブ		自身			
効果 :〈アシストエッジ I〉の「効果」に「フェイトを一点消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに＋１Dする」を「［幸運］以下の任意のフェイトを消費。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[消費したフェイト]Dする」に変更する。								
アスレチック	★		パッシブ		自身			
効果： 登板や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。								
トラッキング	★		パッシブ		自身			
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。								
アシストエッジIII	★		パッシブ		自身			
効果： 〈アシストエッジ I 〉の「効果」に+2Dする。								
オピニオン	★		パッシブ		自身			
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
トランプ	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :情報収集の判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。GMはこのスキルの使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数に数えない。								

キャラクター名
モモンガ（せつこ）

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
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：	[最大MP]に＋CLする。							
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	トラップ解除の判定に+1Dする。							
エリアサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：	警戒行動を行うことが可能となる。聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる							
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本値+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：								
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：								