キャラクター名
メニミ

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	ガーデナー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	13
種族	フェイ：グレムリン			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	冒険者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	24	15	7	9	14	8
ボーナス	5	8	5	2	3	4	2
クラス修正	0	2	1	1	1	0	1
他修正							
能力値	5	10	6	3	4	4	3

HP	79
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	S1ガーデンステッキ	至近	0	1				0	
左手	手提げバッグ								
頭部	月の目(伝承武具)				0	9	0		0
胴部	庭匠の服				-1	9	1		-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			10	0	6	0	4	10	10
スキル									
その他	ヘビーホース								7
総計(右)			10	1	5	21	5	14	16 m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 2 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		1	4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	10		1	11	+ 4 d

所持品	
バックパック	ランチボックス
ベルトポーチ	冒険者用ランチ×1
-	究極の料理×1
ポーションホルダー	金剛の唐揚げ×1
ハイMPポーション×3	
万能薬×1	-
毒消し×2	庭園術師のクリスタル×1
ミドルMPポーション×1	-
キュアポーション×3	ドロップポーチ
MPポーション×2	ドロップ品(ポーチ適用分)
-	ドロップ品

現在重量：	15		
最大重量：	25	所持金： 591	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
フェイ：グレムリン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定に+1D。								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 移動を行っても隠密状態は解除されない。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの仕様を宣言したときに使用する。そのスキルを打ち消す。								
-	1							
効果：								
コンシールアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[SL]Dする。（現：+1D）								
ブラッディフィート	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃の命中判定に+1D。								
-	1							
効果：								
アーキテクチャ	1	7	セットアップ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ中1回	
効果：《ガーデン：～～》と《ガーデン：～～》以外の「タイミング：セットアップ」のスキルかパワーを使用する。使用する順番は自分で決定してもよく、対象は同じでも別々でもよい。								
ガーデン：草原	1	3	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
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、来障害同、転送を行うまで持続する。								
キープガーデン	1	7	《ｶﾞｰﾃﾞﾝ：～～》	-	自身	自動成功		
効果：《ガーデン：～～》と同時に使用する。《ガーデン：～～》の効果を@この効果はシーン終了か、対象外同、転送を行うまで持続する」に変更する。								
エリュシオン	1	7	《ｶﾞｰﾃﾞﾝ：～～》	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： 《ガーデン：～～》と同時に使用する。《ガーデン：～～》を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。								
シャングリ・ラ	1	17	《ｶﾞｰﾃﾞﾝ：～～》	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：《ガーデン：～～》と同時に使用する。フェイトを2点消費。《ガーデン：～～》を「対象：場面(選択)」「射程：シーン」に変更し、さらに「効果」を「この効果はシーン終了まで持続する」に変更する。								
リビングガーデン	1	5	メジャー	-	自身	自動成功	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果： 通常のメジャーアクションと《クラッシュガーデン》を使用する。順番は自分で決定し、対象は同じでも、別々でもよい。								
クラッシュガーデン	5	4	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術判定		
効果 :対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。対象に特殊攻撃を行う。その時のダメージは[(SL)D+CL](貫通ダメージ)となる。クリティカル：ダイスロール追加								

CL1：フェイ：グレムリン１、シャドウストーク１、バタフライダンス１、インタラプト１、コンシールアタック１、ブラッディフィート１
CL2：CC「ニンジャ→ガーデナー」、シャープネスガーデン1、ガーデン：草原1
CL3：クラッシュガーデン1、グリーンサム1、シールドガーデン1
CL4：シャープネスガーデン2、アーキテクチャ1、グリーンサム2
CL5：ハイドアウェイ1、キープガーデン1、クラッシュガーデン2
CL6：シャングリ・ラ1、クラッシュガーデン3、アルケミカルサークル1
CL7：クラッシュガーデン4、グリーンサム3、エリュシオン1
CL8：グリーンサム4、クラッシュガーデン5、リビングガーデン1

CL9：エリュシオン2、ブーストガーデン1、グリーンサム5
CL10：CC「スカウト」、インセンサブル1、アデンダム1
CL11：バーサタイル1、アキュレイト1、フィールドワーク1
CL12：

伝承武具
武具テンプレート：防具【冠】[「CL1」「重量：2」「回避修正：±0」「物理防御力：+[CL+1]」、「魔法防御力：±0」「移動修正：±0」「装備部位：頭部」]
継承：免許皆伝…貴方のクラスやスキルを習得した証として渡された。「クラスを一つ選択。選択したクラススキルの「コスト」に-1(最低1)する。
伝承：暗闇の武具…ヴァンパイアが作り出した防具。人によって討たれ人のモノとなった。「パッシブ。装備者は[暗闇]の効果を受けない。さらに、[暗闇]の影響下にある場所にいる場合、装備者が行う攻撃のダメージに+[（CL/3）+2]Dする。
宿命：探索…その武具は始まりに過ぎない。より大きなものへと貴方を導く。

キャラクター名
メニミ

プレイヤー名

所持品			
ハイMPポーション（ドロップ分）X1			
-			
小道具入れ			
砂の箱庭			
自然の友			
運命のメダリオン			
森林冒険者セット			
キャップライト			
震えた魂			
-			
ヘビーホース			
試作ホットドリンク×2			
ミドルMPポーション×3			
キュアポーション×3			
-			
＜使用済み＞			
MPポーション×0			
MPポーション×0			
果物×			
グリーンカレー×			
ビーストカレー×			
ココナッツミルク×			
フォー×			
パームジュース×			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
シャープネスガーデン	2	4	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に有効。ダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
シールドガーデン	1	5	DRの直後	視界	場面(選択)	自動成功	防御中1回	
効果： 対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。対象にダメージ軽減を行う。対象が受ける予定のダメージに-SLDする。								
グリーンサム	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :効果をダイスで求める「分類：錬金術」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+[SL×2]する。								
アルケミカルサークル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定に+1D。								
-	1							
効果：								
ハイドアウェイ	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態となる。ただし、敵キャラクターとエンゲージしている場合、このスキルは使用できない。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除に+1D。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大MP】に+CLする。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。成功した場合、対象の戦闘不能を回復し【HP】を1にする。対象は行動済みになる。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用基本値】に＋3。								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ決定品ロールを行った直後に使用する。フェイトを１点消費する。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。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	CL4以上	
効果： 使用する際に能力値からひとつ選択せよ。フェイトを１点消費。選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】に+3。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： MPポーションを3個取得する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								