キャラクター名
ルッツ・バルト

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	12
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**	27
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	前科者			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	11	23	27	6	23	6	8
ボーナス	3	7	9	2	7	2	2
クラス修正	0	2	2	1	2	0	1
他修正		1	1		1		
能力値	3	10	12	3	10	2	3

HP	105
MP	103
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	庭匠のステッキ	至近	-1	11					
左手	ラウンドシールド		0	0	1	3	0	1	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	庭匠の服				-1	9	1		-1
補助	庭匠の靴					2	1		-1
装身具	偽賢者の石セット								
能力値			10	0	12	0	2	22	8
スキル	オーバーパス、バタフライダンス、クイックムーブ、フェイスダウンモア、インテュイション				2d			8	11
その他	大地の誓い、漆黒の星							6	
総計(右)			9	11	12	16	4	37	17 m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	1d		10	+ 3 d
トラップ解除	10	1d		10	+ 3 d
危険感知	10	1d		10	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	10	3d	1	11	+ 5 d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	ポーションホルダー
森林冒険者セット	■ハイMPポーション
小型ハンマー	■ハイMPポーション
小物入れ	■ハイMPポーション
■砂の箱庭	■ハイMPポーション
■漆黒の星	■ハイMPポーション
■くさび	ハイＭＰポーション*5
■くさび	MPポーション
■くさび	耐毒符*3
くさび	

現在重量： 17		
最大重量： 18	所持金： 101549	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								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動		
効果： 「タイミング：アイテム、パッシブ」以外の効果打消し								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定+1ｄ。								
スティール	3	3	DR直後	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 自身がダメを与えたエネミーのドロップ品を一つ得る。								
ブラッディフィート	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果： そのメインプロセスで行う攻撃の命中判定に+1ｄ。								
ホーミングヒット	★	-	判定直前	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： 自身の攻撃の命中判定直前。その攻撃に対して対象はリアクションを行えない。								
	1							
効果：								
アルケミカルサークル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定+1ｄ。								
ガーデン:草原	★	6(4)	セットアップ	20ｍ	範囲	錬金術		
効果： 対象のスキルコスト□2(最低1)。ラウンド終了か、対象が移動、転移を行うまで持続。								
ガーデン:洞窟	★	6(4)	セットアップ	20ｍ	範囲	錬金術		
効果： 対象が行う回避判定-1ｄ。ラウンド終了か、対象が移動、転移を行うまで持続。								
エリュシオン	2	10	《ガーデン:～》	-	自身	自動	SL/シナリオ	
効果： 《ガーデン:～》を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更。								
ルートディビジョン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ガーデン:～》を「対象:範囲（選択）」に変更。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン:～》	-	自身	自動		
効果： 《ガーデン:～》の効果の「ラウンド終了」を「シーン終了」に変更。								
グランブルプリズン	★	3	《キープガーデン》	-	自身	自動		
効果：《ガーデン:～》の効果を受けている対象は移動を行うことが出来ない。この効果は《ガーデン:～》の効果を受けなくなるか、ムーブアクションを使用するまで持続。								
シャングリ・ラ	★	20	《ガーデン:～》	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： F2点消費。《ガーデン:～》を「対象:場面(選択)」「射程:視界」「シーン終了まで持続」に変更。								

【設定】
マジェラニカの小さな集落出身の狼族の青年。
無実の罪を着せられた両親を同郷の者に奪われ、故郷を追われて流浪の身となった。
当てもなくふらふらと彷徨った結果、いつの間にかエリィンディル西方に行き着いていた(本人談)

賑やかな街にいると、鬱蒼と茂る緑が恋しくなるらしい。
「緑が恋しいな…。……あ。草原を作ろう。」的ガーデナー。

【リビルドメモ】
・ガーデナーメインビルド。
・雷鳴の弓、グリーンベレー、フェザーアーマー、クイックバンド、手入れ道具→一挙売却。
・リリトさんに「矢筒」「ファインアロー*1」「ミスリルの矢*2」贈呈。
・レフィーネさんにHMPP+3返還。

キャラクター名
ルッツ・バルト

プレイヤー名

所持品			
【アームズクリスタル】			
採取のクリスタル*2			
増幅のクリスタル			
器用のクリスタル			
敏捷のクリスタル			
感知のクリスタル			
回避のクリスタル			
迅速のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
シェイクガーデン	2	12(10)	イニシアチブ	視界	場面(選択)	自動	SL/シナリオ	
効果：	《ガーデン:～》の効果を受けている任意の対象に[スタン]を与える。							
	1							
効果：								
リビングガーデン	★	8	メジャー	-	自身	自動	1/MP	
効果：	《クラッシュガーデン》と通常のメジャーアクションを使用。順番や対象の同違は自由。							
クラッシュガーデン	○	7(5)	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術		
効果：	[(SL)d+CL]の特殊攻撃(貫通)を行う。《ガーデン:～》の効果を受けている対象のみ有効。							
グリーンサム	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	効果をダイスで求める「分類:錬金術」の攻撃、HPMP回復、ダメ増加軽減スキルの効果に+[SL*2]。							
キャッチャーガーデン	2	4	効果参照	20m	単体	自動	SL/シーン	
効果：	自身の攻撃で対象がＨＰダメを受けた直後、取得している《ガーデン:～》を選択し、対象に付与する。							
	1							
効果：								
クイックムーブ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【行動値】と【移動力】に+[SL*2]。							
インテュイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【敏捷】判定+1d。							
アフターイメージ	★	12	ムーブ	-	自身	自動		
効果：	武器攻撃命中判定+1d、回避判定+1d。シーン持続。							
	1							
効果：								
大地の誓い	★	-	-	-	-	-		
効果：	恩恵:【行動値】+5。　制約:自らの意志で飛行状態にならない。　天罰:飛行状態中、あらゆる判定□1d。							
	1							
効果：								
ビジランテ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	隠密状態発見、被発見の対決の【感知】判定に+1d。							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知+1d。感知失敗でもトラップが作動しなくなる。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	罠解除判定+1d。							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知判定+1ｄ。							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備重量+5。							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大MP】+CL。							
フェイス:ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【行動値】+1。							
トレーニング:筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3。							

キャラクター名：ルッツ・バルト

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
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/シーン	
効果：	「種別:ポーション」を一つ使用。							
トレジャーハンターⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果：	エネミーを倒した際に行うドロップ品を行った力後に使用。F1消費。さらにエネミーのドロップ品ロールを1回行う。							
トレーニング:敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3。							
トレーニング:器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+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：								