キャラクター名
ロサ

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	時の彼方
種族	ディーバ			**境遇**	正体
出自（効果）	救済			**目標**	孤独

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	46	46	12	12	50	3
ボーナス	4	15	15	4	4	16	1
クラス修正	0	3	2	1	0	1	1
他修正							
能力値	4	18	17	5	4	17	2

HP	309
MP	363
フェイト	20

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1庭匠のステッキ	至近	-1	11					
左手	Sナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	S1庭匠のバンダナ				-1	4	1		
胴部	S1庭匠の服				-1	9	1		-1
補助	庭匠の靴					2	1		-2
装身具	庭匠の首飾り								
能力値			18	0	17	0	17	21	9
スキル	ガードマスター					8	8		
その他	名馬								15
総計(右)			17	11	15	23	28	21	21
総計(左)			18	3					
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	2 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	18			18	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 6 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5		1	6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	18		1	19	+ 4 d

所持品	
異次元バッグ	障壁結界印
ベルトポーチ	神性の宝石*3
	耐毒符*3
名馬	
	小道具入れ
ポーションホルダー	- ランタン
- グレードMPポーション*5	- ロープ
グレートHPポーション*2	- 祝福の花
毒消し	- 釣り竿
万能薬*3	- 枕
	砂の箱庭

現在重量：	15		
最大重量：	36	所持金：	508199
		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
ディーバ：エルダ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが取得しているスキルの「コスト」を-1(最低1)する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。もし、メインクラスとサポートクラスが同じ場合は5点となる。								
プロテクション	1	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
	1							
効果：								
クイックサーチ	1	4(5)	セットアップ	-	自身	自動成功	1/セットアップ	
効果：《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルひとつを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「対象：場面(選択)」「射程：視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力】判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする」を「判定に+2Dする」に変更する。								
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】の値も知ることができる。								
	1							
効果：								
アーキテクチャ	1	9(10)	セットアップ	-	自身	自動成功	1/セットアップ	
効果：《ガーデン：～～》と、《ガーデン：～～》以外の「タイミング：セットアッププロセス」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ガーデン：泉水	1	3(6)	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果：対象が行な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、転送が行なうまで持続する。								
ガーデン：溶岩	1	3(6)	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果：対象が行な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、転送を行なうまで持続する。								
ガーデン：荒野	1	3(6)	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果：対象が行なう攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
シャングリ・ラ	1	19(20)	《ガーデン：～～》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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」の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」を「この効果はシーン終了まで持続する」に変更する。GMは演出で自然が永続的に変化するとしてもよい。								
エリュシオン	3	9(10)	《ガーデン：～～》	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
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。								

女王への誓い：エンチャントウェポン：無を封印
フェイト：29
エネミー識別：6D+5
ヒール：3D+1D+CL*3+2+10（ガーデン効果中+4D）
4d+117（8d+117）
ヒーリングガーデン：2D+1D+CL*3+2+10（ガーデン効果中+4D）
3d+117（7d+117）
セラピストガーデン：2D+(CL*5)+2
2d+177
ウィッシュ：CL*3+2
107
クラッシュガーデン：SLD+CL+10+10（ガーデン効果中+3D+7）
5d+55（8d+62）
武神のクリスタル使用
6d+55（9d+62）
ディバインフォース：CL*5
175
ブーストガーデン：SLD+10（ガーデン効果中+3D+2）
5d+10（8d+12）
シールドガーデン：SLD+10（ガーデン効果中+3D+2）
1d+10（4d+12）
守護結界：5D+SL*10(神域の守護+2D)（ガーデン効果中+3D+2）

キャラクター名

ロサ

プレイヤー名

所持品			
ウェポンケース			
-			
シースベルト			
- Sナイフ*2			
侍祭のクリスタル			
武神のクリスタル			
飛行のクリスタル			
爆裂のクリスタル			
庭匠リンク効果			

キャラクター名

ロサ

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
ワンダーワーク	1	9(10)	判定の直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： CL10以上で取得可能。対象が行なう判定の直後に使用する。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
パリペイティア	1	-	判定の直後	20m	単体	自動成功	2/シーン	
効果： 対象が行なう判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
プリペアード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： あなたが取得している《パリペイティア》の「使用条件：シーン1回」を「使用条件：シーン2回」に変更する。								
	1							
効果：								
女王への誓い	1							
効果：								
ディバインフォース	1	19(20)	DR直前	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :対象にダメージ増加を行なう。対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[CL*5]する。このスキルはあなたを対象にできない。また、対象はこの効果を拒否できる。								
ブーストガーデン	5	2(5)	DR直前	視界	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果 :対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。対象にダメージ増加を行なう。対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL)D]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と。								
パニッシャー	5	9(10)	DR直前	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+【精神基本値】する。								
ハイパニッシャー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《パニッシャー》5で取得可能。《パニッシャー》の効果に+10する。								
	1							
効果：								
シールドガーデン	1	5(8)	DR直後	視界	場面(選択)	自動成功	1/メインプロセス	
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なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。対象が受ける予定のダメージに-[(SL)D]する。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ、アコライト	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
セルフサクリファイス	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。対象が受ける予定のHPダメージと同じだけあなたはHPロスを受け、対象が受けるHPダメージを0に変更する。								
信仰の盾	1	-	DR直後	視界	場面(選択)	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
慈愛の御手	1	-	DR直後	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
守護結界	3	9 (10)	DR直後	30m	単体	自動成功	防御中1回	
効果 :対象にダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[5D+(SL*10)]する。同じタイミングで複数の《守護結界》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
神域の守護	1	9(10)	《守護結界》	-	自身	自動成功		
効果： 《守護結界》と同時に使用する。《守護結界》を「対象：範囲(選択)」に変更し、効果に+2Dする。								
	1							
効果：								
小さな奇跡	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シーン	
効果 :メジャーアクションで行なう判定を行なった（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目が2個以上になれば、クリティカルとなる。このパワーはあなたを対象に選択できない。								
	1							
効果：								
エクステンドガーデン	1	5(6)	効果参照	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果 :あなたが《ガーデン：～～》の効果を受けている時に使用可能。「分類：魔術」「対象：単体」のスキルと同時に使用する。そのスキルを「対象：範囲（選択）」に変更する。								
	1							
効果：								

キャラクター名

ロサ

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
トリートフォース	1	6(7)	効果参照	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果： 対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
マジッククリップ	1	19(20)	効果参照	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :複数のキャラクターを対象とする魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その対象を「単体」に変更する。対象は改めて魔法攻撃の対象を選択すること。								
マジックアシスト	1	19(20)	効果参照	20m	単体	自動成功	SL/シーン	
効果 :効果をダイスで求めるスキルに有効。対象が行なうダメージ増加、ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」によるダイスロールの直後に使用する。そのダイスロールを振り直す。その際、ダイス数は変更されない。対象はこの効果を拒否できる(この場合、使用回数には数えない)。								
治癒の祈り	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :ダイスを振って効果を求めるHP回復を行なうスキル、パワーと同時に使用する。効果を求める際にフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、その効果にさらに+6Dする。つまり使用したフェイト1点につき、効果が+7Dされるようになる。								
	1							
効果：								
セラピストガーデン	1	9(10)	効果参照	視界	場面(選択)	自動成功	1/シナリオ	
効果： シーン終了時に使用する。対象にHP回復およびMP回復を行なう。対象の【HP】と【MP】を[2D+(CL*5)]点回復する。								
アドベント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :CL5以上で取得可能。あなたがとどめの一撃の宣言を受けた時に使用する。このスキルを使用した場合、シーン終了時にあなたの死亡は回復し、【HP】は1となる。(戦闘不能も回復する)。								
	1							
効果：								
ラーニング	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果 :「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルからひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。ただし、取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また、【幸運基本値】に-3する。《ラーニング》で取得した種族スキルをあとから取得することもできない。								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+2Dする。								
	1							
効果：								
ルートディビジョン	1	-	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。								
グリーンサム	5	-	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、ダメージ軽減を行なうスキルの効果に+[SL*2]する。								
マジシャンズガーデン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： グリーンサムの対象を「分類：魔術、錬金術」に対してに変更する。								
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する。								
異才：プリースト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得、あるいはSLを上げる際にプリーストのスキルからひとつ選択せよ。選択したプリーストのスキルをSL1で取得するか、選択したプリーストのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる（もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない）。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行なえる。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： HP回復、MP回復を行なうスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力基本値+3								

キャラクター名

ロサ

プレイヤー名

所持品			