キャラクター名
フェルミ

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	9
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**	0
種族	フェイ：グレムリン			**境遇**	渡来
出自（効果）	電子の妖精			**目標**	戦い好き

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

HP	68
MP	88
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	ホーリーシールド		0	0	0	6	1	-1	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部									
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	高位聖印								
能力値			9	0	6	0	3	13	7
スキル	クイックバンド								
その他	騎乗（乗用馬）								5
総計(右)			9	0	5	13	4	12	12
総計(左)			9	0					
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
乗用馬	
MPポーション(5)	
HPポーション(5)	
HMPポーション(1)	

現在重量： 11		
最大重量： 17	所持金： 36050	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定に＋１D								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象のHP+[3D+CL*3]								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術	SL5	
効果： ダメージ増加、対象の武器攻撃のダメージに+[SL*3]。シーン持続								
マニフィカート	★	6	効果参照		自身	自動		
効果： 《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用、スキルの効果に「攻撃の命中判定に＋１Dする」を追加する								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ		自身	自動		
効果： シーン１回、《ヒール》と同時に使用する。ヒールをイニシアチブで行う。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動	アコ	
効果： シナリオ１回、								
	◇							
効果：								
クラッシュガーデン	5	12	メジャー	視界	場面（選択）	錬金術	SL3	
効果： 対象が《ガーデン：～》の効果中の時、特殊攻撃を行う。ダメージは[SLd+CL]の貫通。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果： 対象の回避判定に-1D。ラウンド終了か移動、転送するまで持続								
リビングガーデン	★	8	メジャー		自身	自動		
効果： メインプロセス１回、《クラッシュガーデン》と通常のメジャーアクションを行う。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：～》		自身	自動		
効果： 《ガーデン：～》と同時に使用、効果を「シーン終了か、対象が移動、転送されるまで」に変更								
ブランブルプリズン	★	3	?		自身	自動		
効果： キープガーデンと同時に使用する、対象を移動不可にする。ムーブ消費か《ガーデン：》の効果終了でなくなる								
アーキテクチャ	★	10	セットアップ		自身	自動		
効果： セットアップ１回、《ガーデン：～》と《ガーデン：～》以外のセットアップを行う								
アルケミカルサークル	★		パッシブ					
効果： 錬金術判定に＋１D								
	◇							
効果：								

わたしはフェルミ。フェルミ・ラガッツ。

錬金術に長けたわたしはアーシアンの元で育った。
いつも「電子の妖精」と呼ばれていたの。
趣味は電流の放出、割りとゴブリンくらいなら素手（？）で倒せるんだから！

キャラクター名
フェルミ

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
ダークネスロード	5	F1	セットアップ		自身	自動	SL5	
効果：	ダメージ増加、対象の攻撃のダメージとBとDに[SL*2]する。シーン持続。							
ワールドステイシス	★	F1	効果参照	20m	範囲（選択）	自動		
効果：	シナリオ１回、ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直後に使用する。そのダメージに-[CL*5]する。							
	◇							
効果：								
ヨルムンガンドフォース	★		イニシアチブ		自身	自動		
効果：	対象のHPをCL*10点回復する。							
	◇							
効果：								
ゲッシュ：神権代行者	1							
効果：	10点、フェイト上限とフェイトによるダイス増加上限に＋１、神の命令に従わない場合、スタンを受け回復できず、効果も失う							
ゲッシュ：生と死の番人	1							
効果	:20点、ヨルムンガンドフォース（SL1)を得る。分類：アンデッド、妖魔、魔族を優先的に攻撃しなければならない、そうしないばあいメインプロセス終了時にCL*10点のMPロスを受ける							
ゲッシュ：真名の誓い	1							
効果：	10点、							
トレーニング：器用	★							
効果：	器用基本値＋3							
インテンション	★		パッシブ					
効果：	MP+CL							
ファーストエイド	★		メジャー					
効果：								
アースノウリッジ	★							
効果：								
トレーニング：感知	★							
効果：								
トレーニング：敏捷	★							
効果：								
マジカルハーブ	2						SL2	
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								