キャラクター名
ガルリム

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	13
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	15
種族	フェイ：グレムリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	機械妖精			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	24	12	7	24	7	8
ボーナス	5	8	4	2	8	2	2
クラス修正	0	3	0	1	1	0	3
他修正							
能力値	5	11	4	3	9	2	5

HP	112
MP	105
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	リターンエッジ	至近		7					
左手	ランドシャワー	至近	-1	5					
頭部	ランドハット					2	3		
胴部	ランドクロース					5	3		
補助	ランドリング					1	1		
装身具	ランドブック								
能力値			11	0	4	0	2	13	10
スキル									
その他									
総計(右)			11	7	4	8	9	13	10 m
総計(左)			10	5					
総計(両)									
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	9			9	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	11			11	+ 6 d

所持品	
ミニポメロ	ハイMPポーション ┘
使い魔：器用	ハイMPポーション
使い魔：感知	万能薬
バックパック	万能薬
ウェポンケース	聖水
	ランチボックス ┐
ポーションホルダー ┐	果実
ハイMPポーション	果実
ハイMPポーション	果実
ハイMPポーション	果実
ハイMPポーション	果実 ┘

現在重量： 9		
最大重量： 21	所持金： 160	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								
	1							
効果：								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果： 対象に特殊攻撃を行う。攻撃の命中は【感知】判定となり、ダメージは[（SL+2）D+CL]（貫通ダメージ）となる。<C:DR増加>								
ファミリアコンビネーション	★	9	メジャー	-	自身	自動	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果： 《ファミリアアタック》と「タイミング：メジャー」のスキルかパワーを使用する。順番は自身が決定する。								
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：「対象：自身」以外の自身の使用するサモナーのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 使い魔を[SL]個取得する。								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 《ファミリアアタック》の判定に+1Dする。								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯しているときに有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
ストライクスロー	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 投射による射撃攻撃のダメージに+[SL×4]し、射程に+10mする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	ｼｰﾝ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用。そのスキルは興亜を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。								
スイングダガー	★	5	効果参照	-	自身	自動	短剣使用	
効果 :投射による射撃攻撃と同時に使用。その攻撃で使用した武器は自身の手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
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、転送するまで持続する。								
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、転送を行うまで持続する。								

【クラスアイテム：ガーデナー】
《リンク効果3～5個装備》パッシブ。装備者が行なう錬金術判定に+1Dする。
《リンク効果5個装備》パッシブ。装備者が使用するガーデナーのスキルに対するリアクションに-1Dする。

使い魔[ウロボロス：赤]（器用）
使い魔[ウロボロス：青]（感知）
錬金術によって作ったホムンクルス。
名前は両方「ウロボロス」大きな蛇の姿をしている使い魔。
《アニマルパクト》を使用した際の攻撃はウロボロスの大きく（長く）なり円を形成し回転しながら攻撃する。
錬金術を使用した際には2匹のウロボロスが互いの尾を加え円を形成することで威力があがる（クラッシュガーデン演出）

誓約　伝説のポメロクイーン（P79）取得　　「ポヨン」
恩恵　ミニポメロを取得
束縛　自身が果物を使用する際、その効果に-3する。この修正を適応しない場合、自身はミニポメロの効果を適応できない。

とある錬金術の道具から生まれた妖精
その道具を作った人物から錬金術を学び、才能を開花させる。
その錬金術を使い森の動物たち住処を作ったりして仲良くなる。
その動物たちの中にポメロクイーンもいて森の中で一番仲が良くなる。
ある日森でポメロ達と遊び帰ってくると自分が生まれた道具が盗まれていた。
盗まれた道具を探すためガルリムは旅に出る。
そこにミニポメロの「ポヨン」が付いてきて二人旅（？）となった。

キャラクター名
ガルリム

プレイヤー名

所持品			
冒険者セット			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エリュシオン	3	10	《ガーデン：～～》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：《ガーデン：～～》を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更								
シャングリ・ラ	★	20	《ガーデン：～～》	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：フェイト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、転送するまで持続する。」を「この効果はシーン終了まで持続する。」に変更する。								
クラッシュガーデン	5	7	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。								
リビングガーデン	★	8	メジャー	-	自身	自動	メインプロセス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。								
アルケミサークル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：錬金術判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャー」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。さらに、2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
アテンダム	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：イニシアチブにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にはならない。								
フィールドワーク	2	4	判定の直前	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：判定の直前に使用。その判定に+1Dする。								
ペナルティヒット	2	6	判定の直前	20m	単体	自動	シーンSL回	
効果：対象が行なう判定の直前に使用。その判定に-1Dする。								
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキル一つの使用回数を1増やす。								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】判定に+1Dする。								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：錬金術に関する知力判定に+1D								
フェンサーⅠ	★	フェイト1点	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果：武器攻撃と同時に使用。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
フェンサーⅡ	★	フェイト1点	判定の直前	-	自身	自動	シーフ	
効果：リアクションの判定の直前に使用。そのリアクション判定にに+2Dする。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」を1個使用する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								