キャラクター名: “深紅の”ガーネット

プレイヤー名:

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	18
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	19歳
種族	妖精			**境遇**	義理の親
出自（効果）	取り替え子			**目標**	人捜し

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	29	29	10	30	15	6
ボーナス	3	9	9	3	10	5	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正		1	1		1		
能力値	4	13	10	3	13	5	4

HP	144
MP	167
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	クリムゾン（アーバレスト+3）	50m	0	21	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ+1			5	1	1			
胴部	身かわしの服+3				1	4			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			13	0	10	0	5	23	9
スキル	SP/WF/MM/SR/SH/GB/FM/HS/FW弓/DM/DMII		5	60	6			6	
その他	LDC/リンク/陸マグロ/漆黒の星/風読みの羽根/風の蹄鉄		4		4			1	20
総計(右)			22	86					
総計(左)					23	7	5	34	29
総計(両)									m
ダイス数			5 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13			13	+ 3 d
トラップ解除	13			13	+ 3 d
危険感知	13			13	+ 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					+ d

所持品	
▼インターフィアレンス用修正	├ 風読みの羽根
リンク効果	├ 火打ち石/火打ち金
▼クリスタル	├ 風の蹄鉄
武器：器用・武烈・光	└ ロープ
頭部：感知	ランタン
胴部：対スリップ・対毒・敏捷	転移の呪符 ×2
▼ベルトポーチ	▼ランチボックス
▼異次元バック	└ 野菜 ×5
▼小道具入れ	サボテンワルシャワ
├ 漆黒の星	グリーンカレー

現在重量：	24		
最大重量：	30	所持金：	3575
		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：ナイトメア	★	ー	パッシブ/メイキング	ー	自身	ー		
効果：	対象に1点でもHPダメージで[放心]付与。							
	★							
効果：								
タイニィウェポン	1		アイテム					
効果：	プリプレイ選択。「重量」-3(最低1)、「命中修正」+1(最低0)、「行動修正」+2（最低0）							
	1							
効果：								
スペシャライズ：弓	5		パッシブ					
効果：	命中·ダメージ+5							
ウェポンフォーカス	1		パッシブ					
効果：	《スペシャライズ》の対象武器ダメージ+5							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果：	回避判定+1D							
ランナップ	1	3	セットアップ					
効果：	戦闘移動、離脱を行なう。封鎖時は不可。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]							
ピアシングストライク	3	5	DR直前					
効果：	ダメージ増加。武器攻撃のダメージ+3D							
ドッジムーブ	1	2	効果参照				盾非装備	
効果：	回避判定と同時。達成値+[SL+2]する。							
インタラプト	1		効果参照	視界	単体		シナ1	
効果：	スキルの効果キャンセル。							
ジャストディフェンス	2		判定直後				シーンSL	
効果：	回避判定直後。達成値+2							
	◇							
効果：								
アームズマスタリー：弓	1		パッシブ					
効果：	弓の命中判定+1D							

初期スキル／メイン｜《ワイドアタック》1／《スペシャライズ：弓》1／《ランナップ》1
サポート｜《アームズマスタリー：弓》1／《スピードショット》1

赤い髪と赤い弓が特徴のナイトメア。
元々はノータンディのある両親の家に生まれた青い髪の少女が３歳の時に妖精の環に迷い込んだことが原因で、ガーネットと入れ替わる形で取り替え子となってしまった。
少女……アズライトは、偶然にもガーネットとよく似ており、両親も最初は髪色が急激に変わったとしか思わなかった。
しかし、調べていくにつれ取り替え子現象が起きてしまったことを理解した。最初は荒れたが、ガーネット自身が望んで現象を引き起こしたことではないこと。事故であったことなどが判明するにつれ、両親はガーネットをアズライトと同じように娘として育ててくれるようになっていった。
やがて物心がつき、知恵と知識がつくとガーネットは自分と入れ替わりになってしまったアズライトのことを鏡で気にするようになった。両親から「偶然だが本当に瓜二つだ。成長すれば同じようになっていただろう」と聞いている。
自分も、やがて鏡の中だけの取り替え子、アズライトのことを気にし始めて、探す旅に出ることにしたのだ。
両親にはもちろん、「見つかれば儲けもの」程度で話をしている。

済
インターフィアレンス
バーサタイル
インタラプト
ハードラック２
アデンダム

キャラクター名
“深紅の”ガーネット

プレイヤー名

所持品			
ビーストカレー			
フィッシュアンドチップス			
▼ポーションホルダー			
└ ハイHPポーション ×5			
ハイHPポーション ×2			
ハイMPポーション ×7			
強心丹 ×2			
万能薬 ×3			
▼矢筒			
└ 女神の矢 X5（ベネットの矢相当）			
女神の矢 X3（ベネットの矢相当）			
▼妖精の結界（陸マグロ相当）			
野菜 ×30			
野営道具			
筆記用具			
S3ナイフ（筋力・器用・知力）			
S3ナイフ（感知・精神・幸運）			
売却			
値引き額			
消費済			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スピードショット	1		パッシブ					
効果：	弓·錬金銃·魔導銃の行動値±0に修正							
クローズショット	1	3	ムーブ					
効果：	エンゲージしているキャラクターを対象に射撃攻撃を行なうことができる。メインプロセス終了まで持続。							
ホークアイ	5	3	ムーブ					
効果：	ダメージ増加。射撃攻撃のダメージ+15。移動するかシーン終了まで持続。							
アキュレイトショット	1	8	効果参照					
効果：	《イーグルアイ》《ホークアイ》と同時。移動を行なっても効果がきれない。							
ブルズアイ	1	6	マイナー					
効果：	ダメージ増加。射撃攻撃のダメージ+【感知】							
ストロングボウ	1		アイテム					
効果：	弓ひとつ選択。「重量」+3、「攻撃力」+5							
リサイクル	1	8	効果参照					
効果：	シーン終了直後。使用した矢弾を回収する。							
	○							
効果：								
マークスマン	5		パッシブ					
効果：	射撃攻撃のダメージ+25							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	【器用】判定+1D							
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。							
アデンダム	1	8	イニシアチブ				シナ1	
効果：	イニシアチブにメインを行なうことができる。行動済でも可能。未行動にならない。							
カッティングプラン	1	8	マイナー					
効果：	武器攻撃のダメージはスキルやアイテムによって軽減できない。メインプロセス終了まで持続							
ダブルショット	1	9	メジャー					
効果 :射撃攻撃を2回行なう。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、同じ相手に2回攻撃しなければならず、命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1	
効果 :対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用。その達成値を難易度として射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ハードラック	2	10	効果参照				シナリオSL	
効果：	射撃攻撃の命中判定を行なったあとで使用。ダイス１個を６に変更する。							
バーサタイル	1		クリンナップ				シナリオ1	
効果：	使用済の「使用条件：シナリオ〜回」のスカウトのスキルの使用回数を回復する。							
	1							
効果：								
シューターハンド	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃のダメージ+5、「射程」に+10ｍ							
ストームラン	1		パッシブ					
効果：	装備している「移動修正」が±0以上の防具ひとつにつき、【行動値】に+2する。							
フェイバリットウェポン：弓	3		パッシブ					
効果：	選択した「週別」の武器ダメージを+[SL×3]する。							
ドッジマスター	3		パッシブ					
効果：	防具未装備か回避修正±0以上時、回避判定達成値+[SL+1]する。防具未装備時【移動力】+5							

キャラクター名
“深紅の”ガーネット

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
ドッジマスターII	3		パッシブ					
効果：	防具未装備か回避修正±0以上時、ダメージ+[SL×3]する。防具未装備時【行動値】+5							
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：	危険感知+1D							
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：	トラップ探知+1D							
リサーチ	1		パッシブ					
効果：	【感知】情報収集判定+1D							
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	【筋力基本値】+3							
トレーニング：敏捷	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	【敏捷基本値】+3							
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：	【器用基本値】+3							
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果：	【感知基本値】+3							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備のアイテムの重量制限+5							
インテンション	1		パッシブ					
効果：	【最大MP】+CL							
トラッキング	1		パッシブ					
効果：	追跡などの【感知】判定+1D							
ライトニングショット	1	12	メジャー	6sq	直線(選択)	命中判定	ｼﾅ1 ｽｶｳﾄ	
効果：	対象に射撃攻撃を行なう。							
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：	スキルのリアクションに対する【精神】判定+1D							
フックダウン	1	3	クリンナップ				ｼｰﾝ1	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。							
ゴッデスブレス	1		パッシブ					
効果：	武器攻撃のダメージ+2							
フライトマニューバー	1		パッシブ				飛行	
効果：	回避判定+1							
ホースマンシップ	1		パッシブ				騎乗	
効果：	回避判定+1							
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：	【精神基本値】+3							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	重量基本値×2							
シックスセンス	1		パッシブ					
効果：	奇襲攻撃を受けてもペナルティを受けない							
効果：								
効果：								