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	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	22
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**	運命／勝利

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	32	32	10	33	15	9
ボーナス	3	10	10	3	11	5	3
クラス修正	1	4	0	0	3	0	0
他修正		1	9		5		
能力値	4	15	19	3	19	5	3

HP	172
MP	203
フェイト	11

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（マシンクロスボウ+3）	40m	0	26	0	0	0	0	0
左手	重量-3+3=0 命中+1 攻撃力+5 行動0へ								
頭部	ウィンドベレー＋１				0	4	0		2
胴部	千眼の衣+1		2			9	0		
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具	シューターガジェット／弓（ボグシーチ後装備）		2						
能力値			15	0	19	0	5	38	9
スキル	SP／WF／MM／GB／FM／HS／		5	37	2				
その他	陸マグロ／漆黒の星／風読みの羽根／		4					1	20
総計(右)			28	63	22	16	5	39	33 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	2 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	19			19	＋ 3 d
トラップ解除	15			15	＋ 3 d
危険感知	19			19	＋ 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	├ ランタン
武器：器用・武烈・光	└ ロープ
頭部：スリップ無効	
胴部：毒無効	▼ランチボックス
	└ 野菜 ×5
▼ベルトポーチ	
▼異次元バック	▼ポーションホルダー
▼小道具入れ	└ ハイHPポーション ×5
├ 漆黒の星	ハイHPポーション ×2

現在重量：	30		
最大重量：	30	所持金： 9445	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。								
	◇							
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								
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								

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

キャラクター名
“深紅の”ガーネット

プレイヤー名

所持品			
ハイMPポーション ×7			
▼矢筒			
└ 女神の矢 ×5（ベネットの矢相当）			
女神の矢 ×9（ベネットの矢相当）			
ウーツの矢 ×6			
▼妖精の結界（陸マグロ相当）			
野菜 ×30			
万能薬 ×3			
強心丹 ×2			
転移の呪符 ×2			
野営道具			
筆記用具			
フィッシュアンドチップス			
ビーストカレー			
グリーンカレー			
サボテンワルシャワ			
S3ナイフ（筋力・器用・知力）			
S3ナイフ（感知・精神・幸運）			
S3ナイフ（採取×3）			
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
デュアルアロー	3		効果参照				シーンSL	
効果： 矢弾使用時に宣言。同アイテムを2個使用し、効果を2倍にする。								
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。								
ホロウショット	3	12	マイナー				シナリオSL	
効果： 武器攻撃のDRでは、対象の【物理防御力】【魔法防御力】を０としてHPダメージを算出する。メインプロセス持続。								
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	3	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：								
アビリティアデプト：	1		パッシブ					
効果： 取得時に選択（敏捷）。選択した能力値に+6する。								
アビリティアタック	1	20	マイナー				シーン1	
効果： 攻撃のダメージに+【敏捷基本値】する。メインプロセス終了まで持続。								
デッドリーアタック	5		効果参照				シナリオSL	
効果 :武器攻撃と同時。リアクションは失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。貫通ダメージとなる。								
	★							
効果：								
	★							
効果：								

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
時の支配者	1		効果参照	視界	単体		ｼﾅﾘｵ1	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーの使用を宣言時に使用。効果を発揮せず、持続もせず即座に終了する。								
天の火	1		効果参照				ｼﾅﾘｵ1	
効果： 武器攻撃と同時。その攻撃のダメージに+［CL×10］する。								
戦場の陥穽	1		イニシアチブ	視界	範囲(選択)		ｼｰﾝ1	
効果： 対象に［CL×5］点のHPロスを与える。								
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								
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								
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。								
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								
トレーニング：幸運	1		パッシブ					
効果： 【幸運基本値】+3								
オウルアイド	1		パッシブ					
効果： [暗闇]による判定ペナルティが-1Dではなく、-2となる。								

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
ダークストーク	1		パッシブ					
効果：	[暗闇]による移動のペナルティを受けない							
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照				Ft1	
効果：	ドロップ品決定ロールに使用。さらに1回振る。							
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘前				Ft1	
効果：	使用時に能力値1つ選択。+2する。シーン終了まで持続。							
トレジャーハンターⅢ	1		効果参照				Ft1	
効果：	《インタラプト》に《インタラプト》された時に使用。無効化する。							
トラッキング	★	得順	パッシブ	で取	ﾘﾋﾞﾙﾄﾞ		変更	
効果：	追跡などの【感知】判定+1D							
シックスセンス	★	得順	パッシブ	で取	ﾘﾋﾞﾙﾄﾞ		変更	
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：								
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：								