キャラクター名: ジョーゼット・E・アンソール

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	13
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	17
種族	アーシアン			**境遇**	渡来
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	友情

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	22	9	21	9	27	12	9
ボーナス	7	3	7	3	9	4	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正					2		
能力値	7	5	8	4	13	4	3

HP	119
MP	106
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	エレメンタルソード	至近	-1	7	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	歪みの衣				1	6			
補助	ロストデビルズマント					3			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			5	0	8	0	4	21	12
スキル	アキュートアーツ、ハンターアーツ		4	10		12	7		
その他	漆黒の星		1					1	
総計(右)			9	22					
総計(左)			10	15	10	22	11	25	12
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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	漆黒の星
ベルトポーチ	蘇生薬
バックパック	ハイMPポーション
キャップライト	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション	万能薬
ハイMPポーション	万能薬
ハイMPポーション	ハイHPポーション
毒消し	ハイHPポーション
毒消し	

現在重量： 14

最大重量： 29

所持金： 13350

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**
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
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+[SLx2]							
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動	盾非装備	
効果：	回避判定と同時に使用。達成値に+[SL+2]							
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：	回避判定+1d							
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する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動		
効果：	あなたの武器攻撃の対象のリアクション判定-1d。メインプロセス持続							
	1							
効果：								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》		自身	自動	シーンSL回	
効果：	《カバーリング》の射程を20mに変更。							
カバーリング	★	2	DR直前	至近	自身	自動	防御中1回	
効果：	対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動時にカバーしても行動済みにならない。							
AM：長剣	★		パッシブ		自身		長剣使用	
効果：	武器を使用した命中判定+1d							
	1							
効果：								
ハンターアーツ	5		パッシブ		自身			
効果：「装備部位：片」の武器を1つ装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと物防に+[SL×2]、魔防に+SLする。								
マスターアーツ	★		パッシブ		自身			
効果：《ハンターアーツ》5で取得可能。ハンターアーツの効果を受けている時、取得しているドルイドスキルの効果をあらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
アキュートアーツ	★		パッシブ		自身			
効果：	攻撃の命中判定に使用する能力値を[感知]に変更する。							
ドルイドマスター	1		パッシブ		自身			
効果：	感知判定の達成値に+[SL+1]							

ジョーゼット・エラーブル・アンソール
地球のフランス出身。リリィソラス学園の生徒。
ネモフィラが好き。

コネクション：ネモフィラ・ムーンダスト　関係：友人
　同級生であり、エーレンスフィールからの留学生であるネモフィラ。彼女のその生き様はキミたちを関心させた。自由奔放でありながらも、芯の通ったその姿には見習うべきものがある。そして、キミたちと同郷だというのも大きな理由の一つだろう。
　キミたちは地球で暮らしていた。界渡りの花、植物たちの手により崩壊の危機にあった世界にて、学生ながらも武器を手に取り、戦い、巻き起こった爆発により飛ばされたのだ。
　あの時、キミたちを助けようとしていた人物が誰だったかは分からない。彼女は果たして無事なのだろうか。
　ヴァンスターにて前の世界であった企業、ゲヘナの存在を知り、その組織に協力する内にリリィソラス女学院に籍を置くことになって。そして、再会したのだ。仲の良かった幼馴染であるネモフィラ。共に名高きエーレンスフィール女学院の生徒になろうと、切磋琢磨しあった友人と。

キャラクター名

ジョーゼット・E・アンソール

プレイヤー名

所持品

<table>
<tr><th>スキル名</th><th>SL</th><th>コスト</th><th>タイミング</th><th>射程</th><th>対象</th><th>判定</th><th>制限</th><th>メモ</th></tr>
<tr><td>アンチイビル</td><td>1</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：攻撃のダメージに+[SL+2]、対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合さらに＋SL</td></tr>
<tr><td>ムービングセット</td><td>★</td><td>3</td><td>ムーブ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シーン1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：戦闘移動を行う、移動終了後「タイミング：ムーブアクション」のスキルを一つ使用する。</td></tr>
<tr><td>ミラージュステップ</td><td>1</td><td>4</td><td>ムーブ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：命中判定と回避判定の達成値に+[SL+1]する。ラウンド持続。</td></tr>
<tr><td>ホーリーサイド</td><td>★</td><td>5</td><td>セットアップ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：「分類：魔獣、妖魔、魔族」のキャラクターがシーンに登場している時に使用可能。攻撃のダメージに+1d。シーン持続。</td></tr>
<tr><td>ホーリーフォース</td><td>★</td><td>4</td><td>《ホーリーサイド》</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：《ホーリーサイド》と同時に使用。「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更。</td></tr>
<tr><td>スクリーン</td><td>★</td><td>4</td><td>セットアップ</td><td>至近</td><td>単体</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：対象は戦闘移動、あるいは離脱を行う。封鎖されている場合は不可。拒否可能。</td></tr>
<tr><td>ホーリーストーム</td><td>★</td><td></td><td>ムーブ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シナリオ1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：《ハンターアーツ》1で取得可能。攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」でハンターアーツの効果を受けている時に有効。あなたが行う攻撃を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更。メインプロセス持続。</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：</td></tr>
<tr><td>スペシャライズ：長剣</td><td>★</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td>長剣使用</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：長剣の命中判定+SL、ダメージ+SL</td></tr>
<tr><td>インスピレーション</td><td>★</td><td></td><td>判定の直後</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シナリオ1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：判定の直後に使用、その判定値に+3。</td></tr>
<tr><td>エルーシブステップ</td><td>★</td><td>3</td><td>効果参照</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：移動と同時に使用。その移動の移動力に+5する。さらに「分類：妖魔、魔獣、魔族」のキャラクターには封鎖されず、エンゲージしてもその場所で移動を終了しなくてよい。</td></tr>
<tr><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：</td></tr>
<tr><td>ゲイルスラッシュ</td><td>3</td><td>15</td><td>メジャー</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シーンSL回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：ワイドアタックによる白兵攻撃を2回行う。このワイドアタックはコストを消費しない。</td></tr>
<tr><td>レイザーストーム</td><td>★</td><td></td><td>《ワイドアタック》</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シナリオ1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：《ワイドアタック》と同時に使用。「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。</td></tr>
<tr><td>タイムマジック</td><td>★</td><td>15</td><td>ムーブ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルを2つ使用する。</td></tr>
<tr><td>アフターイメージ</td><td>★</td><td>12</td><td>ムーブ</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：武器攻撃の命中判定に+1d、回避判定に+1d。シーン持続。</td></tr>
<tr><td>インテュイション</td><td>★</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：敏捷判定+1d</td></tr>
<tr><td>デスゲイル</td><td>1</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：武器の命中判定+[SL+2]</td></tr>
<tr><td>ラピッドハンド</td><td>★</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td>長剣使用</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：スペシャライズで選択した武器のダメージに+[敏捷]</td></tr>
<tr><td>アクロバットドッジ</td><td>★</td><td>10</td><td>判定の直後</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シーン1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：回避判定の直後に使用。その判定を振り直す。ダイス数は変更されない</td></tr>
<tr><td>ディテクト</td><td>★</td><td>8</td><td>判定の直前</td><td></td><td>自身</td><td>自動</td><td>シーン1回</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：回避判定の直前に使用。その判定で1個でも6の目が出ればクリティカルとなる。</td></tr>
<tr><td>ヒストリー</td><td>★</td><td></td><td>パッシブ</td><td></td><td>自身</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">効果：様々な国や街の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかの知力判定+1d</td></tr>
</table>

キャラクター名：ジョーゼット・E・アンソール

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
トレーニング：感知	★							
効果：								
トレジャーハンターI	★		効果参照		自身	自動	シーフ	
効果：ドロップロール直後に使用、Ft1点消費、そのエネミーのドロップロールをさらに1回行う。								
トレーニング：敏捷	★							
効果：								
トレジャーハンターII	★		戦闘前		自身	自動	シーフ	
効果：Ft1点消費、能力値から1つ選択。選択した能力値に+2。シーン持続。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：罠探知判定+1d、探知失敗でトラップ不作動								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：罠解除判定+1d								
トレジャーハンターIII	★		効果参照		自身	自動	シーフ、シナリオ1回	
効果：あなたが使用した《インタラプト》にインタラプトが使用された際に使用。Ft1点消費、相手のインタラプトは適用されず、使用されたこととなる。								
ロイヤルノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果：様々な国の王侯貴族について知っているかの知力判定+1d								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動		
効果：「種別：ポーション」を1個使用する。								
トレーニング：筋力	★							
効果：								
トレーニング：精神	★							
効果：								
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：最大MPに+[CL]								
エリアサーチ	★							
効果：警戒行動が可能となる。聞き耳に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								