キャラクター名: ゼイル

プレイヤー名:

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	プリーチャー	**性別**	オス
称号クラス				**年齢**	不明
種族	カニス(狼)			**境遇**	天啓
出自 **(効果)**	不明			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	9	41	12	38	48	12
ボーナス	6	3	13	4	12	16	4
クラス修正	2	0	1	1	0	4	0
他修正						8	
能力値	8	3	14	5	12	28	4

HP	289
MP	356
フェイト	8

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	神竜棍	至近	-1	17	0	0	0	-2	
左手									
頭部	龍鱗の仮面S1					4	2		-1
胴部									
補助	フォースガントレット				-1	4	2		
装身具	栄光の前立								
能力値			3	0	14	0	28	26	13
スキル	カニス・スキン					37	2	2	
その他	ハンターアーツ				2	10	5		
総計(右)			2	17	15	55	39	26	12 m
総計(左)									
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 3 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	
	精神のクリスタル（龍鱗の仮面S1）
ポーションホルダー	
┣MPポーション　×4	
┗毒消し	
ハイMPポーション　×5	
*ハイMPポーション　×0	
グレートMPポーション　×2	
チャンピオンベルト	

現在重量： 8		
最大重量： 43	所持金： 256141	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**
ベスティア：カニス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「素手」の攻撃力を[CL+5]に変更、【行動値】に+2。								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/防御	
効果： 対象が受けるダメージに-[SLD]。								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。								
ピューリファイ	1	7	メジャー	-	効果参照	魔術	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 聖水を「SL×2」個取得する。この聖水は武器攻撃のダメージに+1Dする。売ることはできず、シナリオ終了時に失われる。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 対象が受けるダメージを0に変更する。								
クイックヒール	★	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： ≪ヒール≫を同時に使用する。これによって≪ヒール≫をイニシアチブプロセスで使用できる。								
クルーセフィクション	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :攻撃の対象が「分類：妖魔・魔獣・魔族」の時に有効。攻撃のダメージに+[【精神】+10]。この効果はメインプロセス終了まで持続する。(≪聖なる契約≫適応済み)								
バニシュパワー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃のダメージに+[(SL×3)+10]。(≪聖なる契約≫適応済み)								
パニッシャー	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： 攻撃のダメージに+[【精神基本値】+20]。(≪ハイパニッシャー≫≪聖なる契約≫適応済み)								
ハイパニッシャー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ≪パニッシャー≫の効果に+10。								
インベレイティブ	★	12	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果： 「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用する。								
シャインストライク	★	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに+[【精神】+10]。この効果はラウンド終了まで持続する。(≪聖なる契約≫適応済み)								
ワイドプロテクション	★	4	《ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ》	-	自身	自動成功		
効果： ≪プロテクション≫の「対象：単体」を「対象：範囲(選択)」に変更。								
ウィッシュ	2	-	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： 【HP】と【MP】を[CL×3]点回復する。								
エクソシズム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の対象が「分類：妖魔・魔獣・魔族」の時に有効。+[(SL×5)+10]。(≪聖なる契約≫適応済み)								

"神竜王"から神託を受けた狼。
加護を受けた故か、元からそうなのか、人語を話し魔術を行使する高度な知能を持つ。

目覚めたときには既に狼の身体であり、アルディオン大陸で逞しく生きていた。
そんなある日、"神竜王"セフィロスにから神託を受ける。
セフィロスから「ゼイル」の名前・冒険者としての力・ある遺物を探す使命(エランド)を賜る。
曰く「遺物はエリンの何処かに存在する。大陸を渡り、世界を渡り、見つけよ」

忠誠を誓ったゼイルはアルディオンを旅した後、エリンディル大陸へ足を運ぶ。
現在、タネロン島という大きな無人島で開拓活動中。

キャラクター名
ゼイル

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
	○							
効果：								
聖なる契約	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：アコライト・パラディン・プリーストのダメージ増加スキルの効果に+10。								
慈愛の御手	★	-	DR直後	視界	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：対象が受けるダメージを0に変更する。								
守護結界	3	10	DR直後	30m	単体	自動成功	1/防御	
効果：対象が受けるダメージに-[5D+(SL×10)]。								
信仰の盾	★	-	DR直後	視界	場面(選択)	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：対象が受けるダメージを0に変更する。								
小さな奇跡	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：メジャーアクションの判定後に使用。ダイス1個の出目を6に変更。このパワーは自身を対象にできない。								
	○							
効果：								
サーモンスピーチ	★	6	メジャー	20m	範囲(選択)	精神		
効果：特殊攻撃を行う。命中判定は【精神】、ダメージは[2D+CL](貫通)となり、1点でもダメージを与えた場合、[威圧]を与える。リアクションも【精神】で行う。								
パワーシャウト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：特殊攻撃の命中判定に+1D。								
ウィルパワー	★	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：魔法攻撃・特殊攻撃のダメージに+【精神】。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
コネクトナーブ	5	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：特殊攻撃のダメージ・【行動値】・【移動力】に+[SL+2]。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。								
グレートコネクト	2	4	フリー	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：《コネクトナーブ》を同時に使用する。これによって《コネクトナーブ》をフリーアクションで使用できる。								
グリードフォース	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：特殊攻撃のダメージに+「SL×3」。								
マスターラック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：判定後に使用。ダイス1個の出目に+1。								
チャンピオン	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果：「チャンピオンベルト」を1個取得する。								
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【精神】に+2。								
ハンターアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	片武器のみ	
効果：攻撃ダメージ・【物理防御力】に+[SL×2]、【魔法防御力】に+SL。								
ムービングセット	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：戦闘移動を行う。移動終了後、「タイミング：ムーブ」のスキルをひとつ使用。								
ホーリーストーム	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ・《ﾊﾝﾀｰｱｰﾂ》適応	
効果：攻撃の対象が「分類：妖魔・魔獣・魔族」の時に有効。攻撃「対象：場面(選択)」、「射程：視界」に変更。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マスターアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	《ﾊﾝﾀｰｱｰﾂ》適応	
効果：ドルイトのスキルに書かれている「分類：妖魔・魔獣・魔族」の制限を無視できる。								
エルーシブステップ	★	3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：移動と同時に使用。その【移動力】に+5。さらに「分類：妖魔・魔獣・魔族」のキャラに封鎖されず、エンゲージしても移動を終了しなくてもよい。								
	○							
効果：								

キャラクター名
ゼイル

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
スケイルスキン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】に+[CL+2]、【魔法防御力】に+2。「装備部位：胴・全身」の防具を装備できなくなる。							
アニマルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「装備部位：片・双・両」のアイテムが装備可能。							
ゲートシフト	★	-	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	-	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	転送を行う。距離は【移動力】と同じとなる。							
	○							
効果：								
リデュース	2	12	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	対象が行うダメージに-[(SL×3)D](最低1D)。							
ドロップハント	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	ドロップ品決定ロールを行った直後に使用。ドロップ品の得られる数に+1。ただし、エクストラドロップには効果がない。							
ハントアップ	5	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	ドロップ品決定ロールを行った直後に使用。そのダイスロールを振り直す。その際、ダイス数は変更されない。							
フィールドワーク	5	4	判定直前	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：	判定に+1D。							
フェザーステップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備している防具の「回避補正」が0未満の場合、+0に変更。							
ドッジマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	防具を装備していないか、防具の「回避補正」が全て±0以上のとき、回避判定に+[SL+1]。防具を装備していない場合、さらに【移動力】に+5。							
ドッジマスターⅡ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	防具を装備していないか、防具の「回避補正」が全て±0以上のとき、攻撃のダメージ+[SL×3]。防具を装備していない場合、さらに【行動値】に+5。							
バリアントマジック	5	12	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：	魔法攻撃・HP回復・MP回復・ダメージ増加・ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+5D。							
ブルーバード	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果：	自身が登場しているシーン中、同じギルドのメンバーが行うドロップ品決定ロールに+1D。							
フェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値・精神基本値に+1。他の《フェイス：～》取得不可。							
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：	難易度10の判定を行い、成功した場合、対象の戦闘不能を回復しHPを1にする。対象は行動済みとなる。							
エンチャントウェポン：無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：	対象の武器攻撃のダメージを<無>属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値に+3。							
フックダウン	★	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：	[種別：ポーション]のアイテムを１個使用する。							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値に+3。							
エグゼキューターⅠ	★	Ft:1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点消費。【精神】に+3。この効果はシーン終了まで持続する。							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	「ハイMPポーション」を2個取得する。							
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「分類：動物・魔獣」のエネミーを意思疎通ができる。意思疎通の程度はGMが判断する。							

キャラクター名
ゼイル

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
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CL。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値に+3。								
マジックキャンドル	★	6	メジャー	-	効果参照	魔術		
効果：自身の存在するエリアの明度を2か3に変更する。また、フリーアクションを使用することで再び明度を変更することができる。ただし、元の明度より低い数値にはできない。この効果はシーン終了まで持続する。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知判定に+1D。								
ミュトスノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：神話や伝説に関する【知力】判定に+1D。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値に+3。								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1D。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スキルに対するリアクションの【精神】判定に+1D。								
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：								