キャラクター名: ゼダン=アンドレウス

プレイヤー名:

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	40
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自 **(効果)**				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	36	24	12	18	15	25	15
ボーナス	12	8	4	6	5	8	5
クラス修正	1	3	1	0	0	3	0
他修正							
能力値	13	11	5	6	5	11	5

HP	237
MP	143
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	神具クラウ・ソラス	至近	-1	25				0	
左手	太陽の盾				0	20	10	-1	
頭部	皇帝の冠				0	10	0		0
胴部	皇帝の鎧				0	20	0		-2
補助	神聖王の篭手				0	10	10		0
装身具									
能力値			11	0	5	0	11	10	18
スキル						9	9		
その他									
総計(右)			10	25					
総計(左)			11	0	5	69	40	9	16
総計(両)									m
ダイス数			4 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
神代の遺灰	

現在重量： 0

最大重量： 36

所持金： 500

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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 取得する際に能力基本値を3つ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した3つの能力基本値すべてに＋1する。								
	1							
効果：								
ハードマッスル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+SL×3する。								
レジストエレメンタル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【魔法防御力】に+SL×3する。								
アームズマスタリー: 長剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：長剣」の武器を用いた命中判定に+1Dする。								
神の器	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：神器」の武器を用いた命中判定に+1Dする。								
オートヒール'	1	-	ｸﾘｰﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動成功		
効果： HP回復を行なう。あなたの【HP】を[CL×2]点回復する。								
バッシュ	5	-	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果： 対象に武器攻撃を行なう。そのダメージに+(SL)Dする。								
クロススラッシュ	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果： 《バッシュ》による攻撃を2回行なう。それぞれの対象は「対象：単体※」となる。								
エンカレッジ	1	-	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果 :未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう（メインプロセス終了後に行動済となる）。対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数には数えない）。								
天命継承	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 《天命継承》はいつでも使用できる。「神聖王の篭手」の効果を強化する。具体的な効果およびデメリットはGMが決定する								
神具クラウ・ソラス 効果1	1	-	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	-	自身	自動成功		
効果： この武器（神具クラウ・ソラス）を使用した武器攻撃のダメージに+[CL+5]する。								
神具クラウ・ソラス 効果2	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： この武器（神具クラウ・ソラス）による攻撃は＜光＞属性の魔法ダメージとなる。								
神具クラウ・ソラス 効果3	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :あなたが「とどめの一撃」を宣言したときに使用する。この武器（神具クラウ・ソラス）による攻撃では、《真の死》の条件を満たしていなくても、対象を死亡させることができる。								
太陽の盾 効果	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【魔法防御力】に+[CL÷2]する。								

キャラクター名

ゼダン=アンドレウス

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
皇帝の冠 効果	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	[縛鎖]を受けない。							
皇帝の鎧 効果	1	–	効果参照	–	自身	自動成功		
効果：	あなたの移動の直前に使用する。その移動は効果を発揮せず即座に終了する。							
神聖王の篭手 効果	1	–	セットアッププロセス	シーン	場面（選択）	自動成功		
効果	対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」のときに有効。対象が受けるダメージをダメージロール直後に5倍にし、対象が与えるダメージをダメージロール直後に1/3にし、対象が行なうあらゆる判定に-3Dする。この効果の使用時に、あなたは行動済となる。この効果はラウンド終了まで持続する。							
ロイヤルノウリッジ	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	王侯貴族の情報に関する【知力】判定に+1Dする。							
バイタリティ	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【最大HP】に+CLする。《インテンション》と同時に取得できない。							
トレーニング：筋力	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【筋力基本値】に+3する。							
トレーニング：器用	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【器用基本値】に+3する。							
トレーニング：敏捷	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【敏捷基本値】に+3する。							
トレーニング：知力	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【知力基本値】に+3する。							
トレーニング：感知	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【感知基本値】に+3する。							
トレーニング：精神	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【精神基本値】に+3する。							
トレーニング：幸運	1	–	パッシブ	–	自身	–		
効果：	【幸運基本値】に+3する。							
ベアアップ	1	–	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する。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								