キャラクター名
コンモモンドゥス

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	32
種族	ベスティア			**境遇**	没落
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	22	24	20	8	9	10	11
ボーナス	7	8	6	2	3	3	3
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	8	10	7	2	3	4	4

HP	118
MP	70
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S1[スリップ]	至近	-1	7	0	0	0	-1	0
左手	王家の盾 S1[飛行]					13	1	-1	
頭部									
胴部									
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			10	0	7	0	4	10	13
スキル						44	20		
その他									
総計(右)			9	7	6	63	25	8	12
総計(左)			10	0					
総計(両)									m
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 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	HPポーション*3
	万能薬
ベルトポーチ	ハイHPポーション*5
バックパック	ハイMPポーション*5
ランチボックス	耐毒符
ドロップポーチ	
ポーションホルダー	シールドソード
にく*1	チャンピオンベルト
調理用具	
	名馬フォルティス

現在重量：	26		
最大重量：	29	所持金：	0
		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：レプス	★		パッシブ					
効果： 素手の「攻撃力」を「攻撃力+CL」にする。さらにあたなは封鎖の影響を受けない。								
バッシュ	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。								
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： カバーリングを射程:20mに変更する。								
サバイブ	5		パッシブ		自身			
効果： 「装備部位：頭部、胴部」の道具を装備していない時、物理防御力に+15（SLx2+5)、魔法防御力に+5(SL)する。								
オートガード	3		パッシブ		自身			
効果： 物理防御力に+6(SLx2) 魔法防御力に+3(SL)する。								
テクニカルガード	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない時に有効。装備している種別：盾の物理防御力に+11(CL)								
アンブレイカブルボディ	★		パッシブ		自身			
効果： 装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない時に有効。物理防御力と魔法防御力に+11（CL）する								
アニマルハンド	★		パッシブ					
効果： CL5以上で取得可能。「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる。								
アームズマスタリー：長剣	★		パッシブ					
効果： 長剣命中判定+1D								
フューリーブラッド	3	3	効果		自身	自動	メインプロレス1回	
効果：攻撃によるHPダメージを受けた直後に使用。武器攻撃のダメージを+5（SL+2)する。効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続。								
ワンオンワン	★	10	セットアップ	至近	単体	自動		
効果：エンゲージに複数のキャラクターがいても決戦状態を作ることができる。この時対象を一体指定。他のキャラクターが突入しても決戦は解除されない。自身が行うすべての攻撃を「対象：単体※」に変更する。								
ボルテクスアタック	★		効果			自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用、対象を単体に変更し、ダメージ+90（CLx10)								
バトルセンス	★	3	マイナー		自身	自動		
効果： 受けているバステから１つ選択し、回復。以降そのバステを受けなくなる。シーン持続。								
デュエルファイト	1	4	マイナー		自身	自動	決戦	
効果： 白兵攻撃の命中+1D ダメージ+2 (SLx2)。メインプロセス終了まで持続。								

4/26 HPポーション1売却

物防49
魔防19
3d+6+2 命中（マスタリ,ルーラー）
3d+6+2+2 バッシュ命中（マスタリ,ルーラー,ジュエル）
3d+6+2+1d 命中（マスタリ,ルーラー,デュエルファイト）
3d+6+2+2+1d バッシュ命中＋マスタリ+ルーラー＋ジュエル＋デュエルファイト
2d+5 回避
2d+11 攻撃
2d+11+3d+1d バッシュ（+ジュエル）
2d+11+3d+80+1d バッシュ＋ボルテクス（+ジュエル）
フューリーブラッド +5（3つまで重複）
決戦時
デュエルファイト+2
ラストブロウ+6d

3d+8 罠解除
2d+7 筋力
2d+7 器用
2d+6 敏捷
2d+2 知力

キャラクター名
コンモモンドゥス

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
ラストブロウ	1		DR直前		自身	自動	決戦、シーン1回	
効果：	白兵攻撃のダメージに+3D (SLx3 D)する。							
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果：	武器を使用した命中判定の達成値+2 (SL+1)							
チャンピオン	★		アイテム		自信			
効果：	チャンピオンベルトを1個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。							
ラッシュ	★	6	効果参照		自身	自動	騎乗	
効果：	白兵攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+(移動力)する							
ブーストダッシュ	2		パッシブ			自身	騎乗	
効果：	移動力に＋6(SLx3)する。							
インバルネラブル	★		DR直後		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	DR直後に使用。ダメージを0にする。							
ファイナルガード	★		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	既に使用したインバルネラブルの回数を１増やす。							
ヒストリー	★		パッシブ		自身			
効果：	さまざまな国や町の概要、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どうかの【知力】判定に+1D							
アスレチック	★		パッシブ		自身			
効果：	登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D							
パラディオンI	★		効果		自身	自動	ウォーリア	
効果：	DRの直前に使用。フェイト1点を消費しダメージ-5							
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
パラディオンII	★		効果		自身	自動	ウォーリア	
効果	:カバーリングと同時に使用。フェイトを1点消費。1回のメジャーアクションで複数の攻撃や、カバーを行うことができないスキルを使用されていてもカバーリングを使用できる。							
フェイス：ゴヴァノン	★		パッシブ		自身			
効果：	物理防御力と魔法防御力に+1							
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	罠解除+1D							
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：	精神基本値+3							
パラディオンIII	★		パッシブ		自身			
効果：	パラディオンIの効果を「幸運」以下のフェイトを消費し、１点ごとにダメージに-5にする」に変更する。							
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
アサルトダッシュ	★	8	メジャー	3sq	直線（選択）	命中	ナイト、騎乗、シナリオ1回	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
バトルマニア	★		パッシブ		自身			
効果	:クライマックスフェイズのときに有効。あなたが行うエンゲージしているキャラクターへの攻撃の命中判定の達成値に+2、リアクション判定の達成値に-1する。							
効果：								
効果：								
効果：								