キャラクター名
for(i = 0 ; i > i ; i++){

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	11
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	
種族	サハギン			**境遇**	int main(void){
出自（効果）	#include<stdio.h>			**目標**	int i ;

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	25	10	21	9	24	9	6
ボーナス	8	3	7	3	8	3	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	11	6	8	3	9	3	2

HP	124
MP	85
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	狂撃の戦斧		-2	17				-2	
左手									
頭部	狂撃の兜					5	1		
胴部	狂撃の鎧				0	10		0	
補助	狂撃の籠手					4		(3)	(3)
装身具	狂撃の角								
能力値			6	0	8	0	3	17	16
スキル	リンク効果、ゴッドブレス、戦士の環		1	47				2	
その他			3	5		1		2	
総計(右)			8	69	8	20	4	19	16 m
総計(左)			10	52					
総計(両)			8	69					
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	9			9	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 3 d
エネミー識別	3	4		7	+ 3 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	6			6	+ d

所持品	
HMPポーション	
戦士の環	
リムブースト：リフレクス	
異次元バック	
ベルトポーチ	
ランタン	
HHPポーション	
戦王の武器飾り	
狂戦士の鎖	

現在重量： 13		
最大重量： 25	所持金： -16610	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**
シーファイター	★	-	パッシヴ	-	-	-	遊泳	
効果： DR+1D								
バッシュ	5	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]								
●パッシブ↓	◇							
効果：								
水陸両用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 身の移遊泳時、自動力が減少することがない								
AM	★	-	パッシブ	-	自身	-	装備	
効果： 命中+1D								
セルフブライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果： ダメージ+[SL]D								
アクアキラー	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： 水属性が水属性つおい								
アクアバースト	★	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果： DR+2D								
センスエネミー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別を感知に変更								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中判定を感知で判定								
フリジングスイング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [狂戦士化]時 命中+1D								
アームズロジック	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中+1D								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《バーサーク》時命中+1D								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ダメージに+【筋力】								
●セットアップ↓	◇							
効果：								

キャラクター名

for(i = 0 ; i > i ; i++){

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
アクアスタンス	★	5	セット	-	自身	自動成功		
効果：	遊泳のスキル効果を受け、使用できるようになる。シーン終了まで持続する。							
●ムーブ↓	◇							
効果：								
ムービングセット	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：	戦闘移動+ムーブアクション							
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	マイナー使用							
●マイナー↓	◇							
効果：								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	武器のダメージ+[SL×3]							
スキップジャック	5	7	マイナー	-	自身	自動成功	遊泳	
効果：	命中+1D　ダメージ+[SL×4]							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ+筋力							
●メジャー↓	◇							
効果：								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：	二回目ダメージ+2D、「対象:単体※」							
●クリンナップ	◇							
効果：								
●DR直前/DR直後↓	3							
効果：								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	ダメージ+[SL×2]D							
●効果参照↓	1							
効果：								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｳｫ、ｼﾅﾘｵ1	
効果：	単体※ダメージ+[CL×10]							
シャークバイト	★	5	ｽｷｯﾌﾟｼﾞｬｯｸ	-	自身	自動成功		
効果：	水属性魔法ダメージ、スタン							
ソウルヒート	2	3	バーサーク	-	自身	自動成功		
効果：	[狂戦士化(SL+1)]を受ける							
ファインドトラップ	1							
効果：	罠感知判定+1D							
マシンリム	1							
効果：	筋力器用敏捷基本+1							
フェイス：リアール	1							
効果：	ダメージ+3							
ドレーニング(感知)	1							
効果：	感知基+3							
トレーニング(敏捷)	1							
効果：	敏捷基+3							

キャラクター名

for(i = 0 ; i > i ; i++){

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
ゴッドブレス	1							
効果：	武器攻撃＋2							
ブロウストライカーⅠ	1	f1	イニシアチブ				ｼﾅﾘｵ1、ｳｫ	
効果：	既に使用した《スラッシュブロウ》の使用回数を1増やす							
ホーム：ベルリール	1							
効果：	筋力敏捷感知基本+1							
インテンション	1							
効果：	MP+[CL]							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								