

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:		レベル	27
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	サムライ	性別	
称号クラス				年齢	
種族				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	42	38	37	9	9	11	6
ボーナス	14	12	12	3	3	3	2
クラス修正	0	0	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	14	12	13	3	3	4	3

HP	272
MP	217
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部									
胴部	ロストデビルズスキン								
補助									
装身具									
能力値			12	0	13	0	4	16	19
スキル									
その他									
総計(右)			12	0	13	0	4	16	19
総計(左)			12	0					
総計(両)			12	0					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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
究極奥義の書	

現在重量: 0  
 最大重量: 42  
 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
リインカーネーション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: フェイ: ナイトメアを取得								
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]								
フェイ: ナイトメア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 与ダメ時対象に[放心]を付与								
ラーニング	1		パッシブ					
効果: ライフドレインを取得								
ライフドレイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 武与ダメ時HP+5								
パワースナッチ	1	獣1	マイナー	-	自身	自動	-	
効果: ~mp、武与ダメ時HP+SLx4								
オーバースピード	5	-	イニシ	-	自身	自動	SL/Sr	
効果: mpを行う(行動権消費あり)								
ブルータルドレイン	1							狂戦士
効果: ~mp、白与ダメ時HP+SLx5								
ブルータルライフ	1							狂戦士
効果:								
マジカルリペア	1	5	メジャー	至近	単体	自動	1/Sr	
効果: Magicitemの使用回数+1								
アイアンハンド	1	-	効果参照	至近	単体	自動	1/Sn	
効果: -1000G、Item不可/破壊打消								
スピリットオブサムライ	1							
効果:								
リバイバル	1	F1	セット	0	自身	幸運	1/Sr	
効果: スキルのシーン回数を1回復								
ガーデン: 草原	1	6	セット	20m	範囲	錬金術	-	
効果: ~R/移、スキルコスト-2								
シャングリ・ラ	1	20+F2						
効果:								

称号クラス: コンカラーをうまく使いたかっただけ。  
 スタイル: マウナーの適用下で、様々なアイテムやスキルを用いてBSを与えることでHPを多段回復し、ロストデビルズスキンを成長させる。  
 【BS付与例】  
 武器: アンビデクスタリティ(BSクリスタルナイフx2)威圧&逆上が良さそう  
 頭部: 獅王の兜(スタン)  
 装身具: 獅王の縄(スリッパ)  
 アルカナム: アラクネ裏(2/Sn、レガシー、~mp与ダメ時に縛鎖) or カトブレパス裏(同、衰弱[1])  
 フェンリル裏(2/Sn、レガシー、自身に狂戦士化[2])  
 スキル: フェイ: ナイトメア(パッシブ、与ダメ時に放心)  
 インベナム(効果参照、毒)  
 ノックバック→その他手段で用意  
 【その他回復】  
 胴部: ミリタントアーマー(1/クリンナップ、HP+10)  
 スキル+道具: ポイズンアップル+ヒーリングバッグ(1/DR、2点)  
 スキル: ラーニング→ライフドレイン(アルカード)  
 パワースナッチ(コンカラー)  
 (ブルータルドレイン(パーサーカー)←フェンリル裏と組み合わせる)

mp中の合計回復値: 4x{7x攻撃回数}+2x{攻撃回数}+5x{攻撃回数}+4x{攻撃回数}=39x攻撃回数  
 合計回復回数: 10x攻撃回数(+その他アイテム)

