キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ディーヴァ			**境遇**	親友
出自（効果）	英雄			**目標**	友情

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	16	9	9	9	11	6
ボーナス	4	5	3	3	3	3	2
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	5	7	4	3	3	4	3

HP	51
MP	40
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	クロスヘルム				-1	3			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助									
装身具									
能力値			7	0	4	0	4	7	10
スキル			2						
その他									
総計(右)			9	0	3	10	4	7	9 m
総計(左)			9	0					
総計(両)			9	0					
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	7			7	+ 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	
毒消し	
ハイMPポーション	
野菜	

現在重量： 6		
最大重量： 12	所持金： 10	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**
ディーヴァ:ヒーロー	★		効果参照		自身	自動		
効果： ダイスロール直前に使用。+3D								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動成功	ウォリアー,1シナ1	
効果： 武器攻撃と同時に使用、ダメージ+[CL*10]								
ウェポンルーラー	1		パッシブ					
効果： 武器を使用した命中判定[SL+1]								
ゴッドハンド	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージを<無>属性魔法ダメージにする。								
ダブルコール	1	4	ディバインコール		自身	自動		
効果 :ディバインコールと同時に使用する。ディバインコール。「装備部位;片」の武器の場合、選択したアイテムを「装備部位:右手」と「装備部位:左手」にそれぞれひとつずつ装備する。								
ディバインコール	3	6	セット		自身	自動	ラウンド1,シーンSLv回	
効果： 「種別:召喚具」から一つ選択して装備する								
アームズマスタリー召喚具	★		パッシブ		自身		召喚具	
効果： 命中+1D								
ディバインシュート	★	7	メジャー	20m	範囲/選択	命中	召喚具	
効果： 対象に投射による射撃攻撃を行う。メインプロセス終了後に武器破壊。C時DR増加								
ディバインストリーム	★		ムーブ		自身	自動	1シナ1	
効果： ディバインシュートの射程を「対象:場面(選択)」に変更								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動		
効果： ダメージロールに+【筋力】								
トレーニング:器用	1							
効果： 器用の基本能力値+3								
シュータースタンス	1		戦闘前					
効果： フェイトを1点消費,射撃攻撃の命中+1Dシーン終了まで持続								
効果：								
効果：								
効果：								

【このキャラの基本的な動かし方】
セットアップ：ディバインコール
まず、これによって武器を選択します。
武器と武器の効果一覧は下のチャパレ参照してね

→ディバインコールと同時に使用：ダブルコール
これによってもう一つ武器を装備できます。
これはディバインコールでは戦闘中に武器の数が足りなくなりそうだった場合は使ってください。

ムーブ：ディバインストリーム(1シナリオ1回のみ)
必殺技1です。シーン中にいるすべてのエネミーを対象に攻撃できるようになります。

マイナー：スマッシュ
火力を底上げします。

メジャー：ディバインシュート
メインアタックですダメージは下の武器を参照して使ってね

武器攻撃と同時に宣言→ボルテクスアタック
必殺技2ダメージの底上げをするが攻撃対象が単体になる。絶対に単体になる。

3d6+9 命中基本（使わない）