

キャラクター名 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	14
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	ドラゴネット			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	24	28	7	9	9	30	3
ボーナス	8	9	2	3	3	10	1
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正		1	1				
能力値	10	13	4	3	3	11	2

HP	164
MP	113
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	召喚具：クラ・ソラス		-1	19					
左手	召喚具：クラ・ソラス		-1	19					
頭部	紅蓮の兜				-1	5	2		
胴部	異界の霞鎧				1	3	5		
補助	トリックマント					5			
装身具	豪傑の証					5			
能力値			13	0	4	0	11	7	15
スキル	アポスロッド3/ゴッテスブレス/ハイパーゲイン/FGローグイス		1	21					
その他	戦王効果 行動値+2		1	5		1			
総計(右)			14	45					
総計(左)			14	45	4	19	18	7	15
総計(両)			13	64					m
ダイス数			4 d	9 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	13			13	+ 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	
戦王の武器飾り	
戦士の環	
免罪の証	
聖水*3	
HMPP*5	300G/1
HHPP*5	200G/1

現在重量：	22
最大重量：	24

所持金：	13700	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
リンカーネーション	★		Eff/Make					
効果：	他種族のメンバーを取得 幸運基本値-3							
ヒューリソ：オールアウト	1		Pas/Make		自			
効果：	任意の能力基本値3つに+1							
AM：召喚具	1		Pas					
効果：								
ホーリースマイト	1		Mnr					
効果：								
ハッシュ	5	4	Mjr	武	単	命		
効果：	武器攻撃ダメージ+5D							
ホルテクスアタック	1		Eff		自	自		
効果：	武器攻撃ダメージ+140							
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
ゴッテスブレス	1							
効果：	武器攻撃ダメージ+2							
フェイス：クロウガイ	1							
効果：	器用判定+1							
バイタリティ	1							
効果：	最大HP+CL							
ヘアアップ	1							
効果：	スルに対する精神Rea+1D							
オールアイト	1							
効果：	暗闇ダメージが-1Dから-2となる							
ダークストーク	1							
効果：	暗闇移動ダメージを受けない							

《ダークストーク/オールアイト》[Pas] 暗闇ダメージ-2化、移動ダメージ無効
《ヘアアップ》[Pas] 精神Rea+1D
:HP-
《デバインコール》[Set/自/自/-/6] シン1 種別:召喚具の武器を1つ装備 戦王効果で行動値+2
《ダブリング》[デバインコール/自/自/-/4] デバインコールで呼び出した武器を複製し、もう片方に装備
:MP-6
:MP-4
:デバインコール-1
〈召喚具：クラ・ソラス〉[長剣/Lv1/重6/命-1/攻+cl+5/行±0/至近/片] DR前：シン1 武器攻撃ダメージ+(cl+5)
〈召喚具：フェイス〉[弓/Lv1/]
:クラソラス=2
▼メインプロセス
《ファストセット》[Mve/自/自/-/6] Mnrスルを使用
:MP-6
《バーストスラッシュ/オートライフ/カールソニック》[Mnr/自/自/-/3] 武器攻撃ダメージ+15 武器使用中+1D シン持続
:MP-3
:BS+15
《ホーリースマイト/トルスマイト》[Mnr/自/自/-/4] 武器攻撃ダメージ+15+11(精神) プレサ持続
:MP-4
:TS=26
《フライング》[Mnr/自/自/-/10] 武器攻撃力を二倍にしてダメージ計算

