

ステータスについて

ここではキャラクターの各種ステータス・パラメータ類について説明します。

- ▶ [プレイヤー名 性別 ID](#)
- ▶ [レベル 階級 称号](#)
- ▶ [討伐回数 所属 アビリティ](#)
- ▶ [体力\[HP\] 魔力\[MP\]](#)
- ▶ [攻撃力\[UA\] 防御力\[UD\] 指揮力\[LA\] 敏捷性\[AG\]](#)
- ▶ [部隊 訓練度 城壁 士気 転生回数](#)
- ▶ [資金 貯金 経験値 貢献値 移籍制限](#)
- ▶ [神の木討伐回数 精製経験値 MP軽減 SP](#)
- ▶ [兵種 職業](#)
- ▶ [魔石 原石](#)
- ▶ [戦争回数 通算奪国力 行動力 内政ポイント 魔法 MG](#)
- ▶ [武具 防具 道具](#)
- ▶ [クエスト](#)
- ▶ [連続軍事ポイント 給料までの残り時間](#)
- ▶ [参加者 罪と罰設置サイトランキング](#)

ID

登録時にキャラクター名、パスワードと共に登録。ログイン時、パスワードと共に入力が必要。

Back

[レベル 階級 称号](#)

レベル(1~99)

キャラクターのレベル、レベルが高くなるとキャラクターの使える[技](#)が増えたりする。(レベル70で[転生](#)が可能)

階級 (農兵、騎士、元帥など)

キャラクターの仕官先における階級。[貢献値](#)を積む事によって上がり部隊の兵数が増える。

称号 ([英雄][覇者][覇者][救世主]など)

[階級](#)とは別に行いに応じて[称号](#)が得られる。

Back

[討伐回数 所属 アビリティ](#)

討伐回数

魑魅魍魎を討伐した回数。251回討伐で[英雄]の称号、緑の[魔石](#)が貰える。(詳しくは[討伐](#)を参照)

所属

現在キャラクターが所属している国名が表示される。

[アビリティ](#) ([統率][軍事][政治][疾風])

ある条件によって取得可能でそれぞれ特殊技能が備わる。詳しくは[アビリティ](#)の項を参照

Back

体力[HP] 魔力[MP]

体力[HP](1000~999999)

キャラクターの生命力。0になると戦闘不能。

魔力[MP](1000~999999)

キャラクターの精神力。 [技](#)を使用する毎に消費する。

両方とも[コマンド 能力・転生](#)で100000まで上げる事が可能。更に武具、防具や[技](#)の効果に関わる事もある。(関連事項 [アイテム](#))

Back

攻撃力[UA] 防御力[UD] 指揮力[LA] 敏捷性[AG]

攻撃力[UA](100~99999)

高いほど相手に大きなダメージを与えられる。[一騎打ち](#)に勝利でわずかに上がる

防御力[UD](100~99999)

高いほど相手からのダメージを軽減できる。[戦争](#)に敗北でわずかに上がる

指揮力[LA](100~99999)

高いほど[戦争](#)に勝つ確率が高くなり[戦争](#)に勝利でわずかに上がる。(関連事項 [戦争](#))

敏捷性[AG](100~99999)

キャラクターの素早さ。討伐や[戦争](#)時の[一騎打ち](#)でこの値の多い方が先攻できる。[戦争](#)から逃走でわずかに上がる。

いずれも[コマンド 能力・転生](#)で10000まで上げる事ができる。[UA]、[UD]は武具、防具で増強する事ができる。

Back

部隊 訓練度 城壁 士気 転生回数

部隊(1000~30000)但し[統率]を取得で60000まで可能

[戦争](#)で動かす事のできる兵隊の数。[階級](#)が上がる事で増える。詳しくは[階級](#)、[アビリティ](#)[統率]の項を参照。

訓練度(1~100)

[戦争](#)で動かす事のできる兵隊の訓練度で、[戦争](#)の勝率に影響する。[コマンド 内政](#)の兵の訓練で上がり[戦争](#)を行い勝つと下がり敗退、両軍壊滅で1まで下がる。(関連事項 [戦争](#))

城壁(0~99)

[戦争](#)時の防御力にあたる。[コマンド 能力・転生](#) 「防衛拠点を作る」で上がり、以後下がる事はない。

士気(1~99)

軍隊の[士気](#)、[戦争](#)、[軍事](#)の勝率、成功率に著しく影響する。[戦争](#)に勝利、両軍壊滅、[軍事](#)の度1消費し、一騎打ちに勝利で2

消費し、給料日毎や戦争に敗北で1増える。(関連事項 戦争)

転生回数(0~上限なし)

転生の経験数、闇の能力屋を利用するには最低1度転生する事が必要。

Back

資金 貯金 経験値 貢献値 移籍制限

資金(上限999999999999G)

アイテムを購入したりオークションに入札、落札したりする際に必要な通貨。

貯金(上限1000000000000G)

資金を銀行に預ける事ができる。(貯金1兆Gと白の魔石を交換できる)

経験値

経験値が上がる事によってレベルが上昇する。分母部分が次のレベルアップに必要な経験値。闇の能力屋で売却する事もできる。転生時に0になるので注意が必要。

貢献値

階級毎に目標値(分母部分)が設定されておりそれに達すると階級が上がる。内政や戦争に勝利や一騎打ちで勝利、討伐や神の木で勝利、で上昇し、またそれらに敗北で下がる。

移籍制限(0~)

この値が0にならないと他国へ移籍できない。覇者になると増える。

Back

神の木討伐回数 精製経験値 MP軽減 SP

神の木討伐回数

神の木の魑魅魍魎を討伐した回数。251回討伐で[神殺し]の称号、緑の魔石が2つ貰える。(詳しくは討伐を参照)

精製経験値

魔石を原石から精製した回数。

MP軽減

この値が高いほど技などで魔力[MP]の消費を抑えられる。闇の能力屋 「魔石を解放する」事により上昇する。

SP

現在使われていないステータス。今後の改造を期待。

Back

兵種 職業

兵種(足軽<騎馬<鉄砲)

軍隊の装備。足軽は通常、騎馬、鉄砲になるにつれ物資の消費が多くなるが戦争の勝率が高くなる。闇の能力屋で変更可能。(関連事項 戦争)

職業(戦士、魔法使い、錬金術師)

キャラクターの職業、[能力・転生](#)で変更可能。(新規でプレーされる方には錬金術師がお勧め)

Back

魔石 原石

魔石(赤、青、緑、白)

現在所有している[魔石](#)の数。(詳しくは[魔石](#)を参照。)

原石(赤、青、緑、白)

現在所有している原石の数。100個で同色の[魔石](#)を精製できる。闇の能力屋で原石探し(10分~60分拘束)で得る事ができる。

Back

戦争回数 通算奪国力 行動力 内政ポイント 魔法 MG

戦争回数

[戦争](#)した回数が蓄積される。(勝敗関係無し)これを100消費して[政治]の[アビリティ](#)を取得可能。

通算奪国力

[戦争](#)で奪取した国力数が蓄積される。これを10000消費して[統率]の[アビリティ](#)を取得可能。

行動力(10~12)

これを消費して[内政](#)(1~6消費)、[戦争](#)(2消費)、[軍事](#)(1消費)を行う。1時間毎に回復する。[LR]5000で疾風1が[LR]10000で疾風2の[アビリティ](#)を取得可能になり行動力を増やす事ができる。([行動力](#)を参照)

内政ポイント

[内政](#)を行う毎に増え[戦争](#)1回につき2、[軍事](#)1回につき1消費する。[闇の能力屋](#)で100ポイントと引き換えに白の原石1つを交換可能。(詳しくは[内政ポイント](#)を参照)

魔法(1~5)

使用出来る魔法レベルの値[能力・転生](#)で購入可能 (関連事項 [技](#))

MG

魔法([技](#))の熟練度。高いほど技の効力が上昇。[能力・転生](#)で購入可能。

Back

武具 防具 道具

武具

現在装備中の武具。(関連事項 [アイテム](#)参照)

防具

現在装備中の防具。(関連事項 [アイテム](#)参照)

道具

現在装備中の道具。(関連事項 [アイテム](#)参照)

Back

クエスト

クエスト

クエストを育成する事によってステータスを上昇させる事ができる。「永遠の大地」のサブゲームである。

Back

連続軍事ポイント 給料までの残り時間

連続軍事ポイント

連続して[軍事](#)が成功すると増え続け失敗すると0に戻る。

給料までの残り時間

給料までの残り時間をカウントダウンしている。

Back

参加者 罪と罰設置サイトランキング

参加者

現在ログインしている参加者が表示される。ここをクリックすると[通信](#)画面に移動する。

罪と罰設置サイトランキング

ここを毎日1回クリックしてランキングを上げ新規参加者を増やそう！

Back