

キャラクター名  プレイヤー名

リュウジ・マーティンLv30

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	30
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	カンナギ	性別	男
称号クラス				年齢	26
種族	アーシアン			境遇	【転移】穴
出自 (効果)	【特異】啓示			目標	【目的】大願成就

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	54	44	9	9	8	44	9
ボーナス	18	14	3	3	2	14	3
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	12						-1
能力値	33	16	5	3	2	15	2

HP	418
MP	224
フェイト	35

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	巨星槌・チューポーン	至近	-41	83	-31			-41	-31
左手									
頭部									
胴部	ゴーレムアーマー				-2	35			-6
補助	巨人の手袋					5			
装身具	武錬の鉢巻								
能力値			16	0	5	0	15	7	38
スキル	射撃(3) 近接(1) 魔法(0) 回復(0) 補助(0) 対空(0) 対地(0) 対水(0) 対炎(0) 対風(0) 対毒(0) 対氷(0) 対雷(0) 対炎(0) 対氷(0) 対毒(0) 対雷(0) 対炎(0) 対氷(0) 対毒(0) 対雷(0)		15	7		44	29		6
その他	武器、所持品参照、修練：器用(命中1d)			36		6	3	-1	30
総計(右)			-10	126					
総計(左)			31	43	-28	90	47	0	37
総計(両)									m
ダイス数			5 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	大ヨッシー
万能薬	古代の鞍
ハイMPポーション	↓クリスタル(費用計算済み)
グレートMPポーション	対抗：スリッパ(防具)
↑消耗品 ↓強化アイテム	
Aスマートフォン	星落としの弓
アタッシュケース	マジックアイテム
戦士の環	
黄金蛇のメダル	↓シナリオ用暫定計算
リムブーストメタル	リトゥアール
↓マウント	料理効果

現在重量：	81	所持金：	230220	預金・借金：	
最大重量：	108				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果：	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃を行う。ダメージに+[SL(5)d]する。							
コールゴッド：カグツチ	5	5	マイナー		自身			
効果：	ダメージに+SL×4(20)する。							
セイクリッドダンス	2	6	メジャー		自身	自動成功	シナリオSL	
効果：	判定に+1dする。							
チャネリング	★	6	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	セイクリッドダンスを同時使用する。							
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動成功	Sh終了まで	
効果：	ダメージに+SL*3(15)する。							
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：	ダメージに+【筋力】する。							
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動成功	シナリオ2	
効果：	ダメージに+CL×20する。							
	○							鎧袖一触
効果：	パワーとして扱う。							
スイッチバック	3		判定直後		自身	自動成功	シーンSL	
効果：	バーサク中のみ、命中判定を振り直す。							
カバーリング	★	2	被dR直前	至近	自身	自動成功	防御中1	
効果：	対象にカバーを行う。							
カバームーブ	1	4	↑		自身	自動成功	シーンSL	
効果：	カバーリングを射程20mに変更する。							
アームズマスタリー：打撃	★		パッシブ		自身			打撃
効果：	命中判定に+1dする。							
ハードワイヤード	1		パッシブ		自身			
効果：	【幸運】-1、【筋力】+2。							
リブート	★	F1	戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1	
効果：	1回復し戦闘不能を解除。							

現代の地球にて発生した概念上の存在が受肉し顕現したもの。  
 事故に遭ったわけでも、一度死んでやり直したわけでもない。であれば、誰かに呼ばれたと考えるのが適当だろう。  
 「自分自身がどういう存在として認識されていたか」を失ってしまった。だがそのことを本人は知る由もない。  
 他人から植え付けられた「ミーム」という特徴を、自分の身体能力に反映して戦うぞ。

戦闘用メモ

- 1R目(消費MP) 数値はダメージ増加量、【】内は命中の追加、●はシーン終了時まで続くもの(2回使う必要が無い)
- 戦闘前：エンジンスターターバーサーク(5+3)15
- セットアップ：チューポーンにより2つ使用する
- ダーゲスタアームズ(6)31\*2+15 [+2d]
- チャネリング+セイクリッドダンス(6+6) [+1d]
- ムーブ：ラッシュナックル(3) [+1d]
- マイナー：コールゴッド：カグツチ(5)20
- メジャー ツインプレッシャー(12)31+83+1d [+1d]  
or 双極(フェイト3)31+332+1d [+1d]
- dr直前(1)
- 破壊の一撃(20)415
- 消費MP
- 双極無し：66の2倍=132ポイント
- 双極あり：54の2倍=108ポイント
- この時点でのパラメータ







