キャラクター名
リュウジ・マーティンLv40

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	40
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	72	63	18	18	18	73	18
ボーナス	24	21	6	6	6	24	6
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	12						-1
能力値	39	23	8	6	6	25	5

HP	536
MP	303
フェイト	71

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	巨星槌・テューポーン	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			23	0	8	0	25	14	44
スキル	一般命中1, ダメージ+7[], アイアンフィスト, パワーヒッター命中1d, アームズマスタリー命中1d, ヘヴィアームズパリー, 拡張鎧用武器に装着		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)			-3	126	-25	90	57	0	43
総計(左)			38	43					
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	23			23	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 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：スリップ(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		
最大重量：	144	所持金： 230220	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
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：テュポーンにより2つ使用する
　●ダーケストアームズ(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

キャラクター名
リュウジ・マーティンLv40

プレイヤー名

所持品			
↓未使用品(いつか買う?)			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ゴッドシャード	1	F1	判定直後		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL	
効果：	MAの判定をクリティカルにする。ダメージに+1d。							
リバイバル	★	F1	セットアップ		自身	幸運	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	「シーン○回」スキルの残り回数+1。							
ツインプレッシャー	★	12	メジャー		単体	命中		
効果：	単体※にバッシュによる白兵攻撃を2回行う。武器攻撃力をダメージに加算する。							
ダーケストアームズ	★	2	セットアップ		自身	自動成功	Sh終了まで	
効果：	武器に闇属性を追加する。							
ブラックアーツ	5		パッシブ		自身		闇	
効果：	ダメージに+SL*3(15)する。							
ルーラーハンズ	★	15	判定直後		自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	判定に「6」を1d加える。							
ストロングバッシュ	★		パッシブ		自身		ﾊﾞｯｼｭ	
効果：	命中に+1d、ダメージに+【筋力】する。							
アタックパリング	4	12	被dr直後	物理	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL	
効果：	ダメージを半減し追加効果を無効にする。							
マジックパリング	4	15	被dr直後	魔法	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL	
効果：	ダメージを半減し追加効果を無効にする。							
モアダークネス	★		パッシブ		自身		闇	
効果：	命中判定に+1dする。							
フィアーエンフォース	★	8	イニシアチブ		ｴﾝｹﾞｰｼﾞ	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	敵の回避判定を-2dする。							
リターントゥナイトメア	★		クリンナップ		自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	ドミネイトセイバーの使用回数を1増やす。							
アビスルーラー	★		パッシブ		自身		闇	
効果：	ダメージに+【筋力】×2する。							
	○							
効果：	同属性による防御2倍を無視。							
ヘヴィアームズパリー	★		パッシブ		自身			
効果：	物理防御力+(武器攻撃力/2)							
	○							
効果：	魔法防御力+(武器攻撃力/3)							
ダスクハート	★		パッシブ	Cr時	自身		ﾊﾞｰｻｸ	
効果：	ダメージに+【筋力】する。							
パワーヒッター	★		パッシブ		自身			
効果：	命中判定に+1dする。							
インスタントパワー	★	7	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	ダメージに+【筋力】する。							
リミテッド：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	能力値に+SL+1(2)する。							
エンジンスターター	★	5	戦闘前		自身	自動成功		
効果：	バーサークを使用する。							
リバーサルアクト	★		判定直後		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	任意の個数ダイスを振り直す。							

キャラクター名
リュウジ・マーティンLv40

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドミネイトセイバー	★		攻撃		単体	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	防御貫通。1回、命中させた攻撃と同等の攻撃。							
ケイオスバースト	★		攻撃	視界	場面選択	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	次の1回だけ、3体まで武器攻撃が可能。							
	○							
効果：	次の1回だけ、ダメージ+10*CL(300)。							
双極	★	F3	メジャー			命中		
効果：	対象の防御・魔防を0固定。							
	○							
効果：	バッシュによる白兵攻撃を2回行う。							
	○							
効果：	武器攻撃力が5倍になる。							
鎧袖一触	★							
効果：	ボルテクスアタックを強化。							
破壊の一撃	★	20	dR直前		自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：	ダメージに+(自身の最大HP)する。							
類稀なる剛毅	5	60	イニシアチブ		自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：	使用時にHP/MPをSL*20点回復する。							
	○							
効果：	自身の防御・魔防をSL*30点上昇させる。							
	○							
効果：	ラウンド中は「カバームーブ」の使用回数が減少しなくなる。							
	○							
効果：	貫通ダメージは防御で受けることができる。							
ガッツ	1	ｼｰﾝSL	パッシブ		自身			
効果：	HPが20%残っている場合に発動。							
	○							
効果：	戦闘不能を解除し、1にして生き残る。							
抜山蓋世	1						双	
効果：	武器のカテゴリを追加する。							
	○						両手	
効果：	命中+SL*14、攻撃力+SL*7。							
天地を穿つ牙	★	50	ムーブ			自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	全ての敵はリアクション不可。							
	○							
効果：	判定に出目「6」を5個追加。							
	○							
効果：	ダメージ+(6の数*CL点)。							
	○							
効果：	失敗させる効果を受けなくなる。							
	◇							
効果：								
↓未使用枠	◇							
効果：								

キャラクター名
リュウジ・マーティンLv40

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デュアルインクリーズ	1		パッシブ		自身			
効果：	攻撃力は片手を参照し、装備武器：双として扱う。							
	○							
効果：	行動修正・命中修正を加算する。							
	○							
効果：	HP+SL*3、MP＋SL*2							
クリーンヒット(レベル増)	4		パッシブ	Cr時	自身			
効果：	ダメージに+SL×10(40)する。							
シンボル：器用	★							
効果：	器用判定に+1する。							
バイタリティ	★							
効果：	最大HP+CL							
トレーニング：精神	★							
効果：								
トレーニング：器用	★							
効果：								
トレーニング：筋力	★							
効果：								
イミューンウェイト	★		パッシブ		自身			
効果：	防具の移動修正を+-0にする。							
ホムンクルス	★	ﾌｪｲﾄ	セットアップ		自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	MPをフェイト×CL回復する。							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果：	アイテムを一つ使用できる。							
マシンリム	★							
効果：	省略							
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：	物理ダメージ+2							
クイックドリンク	★	3	イニシアチブ		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	即座にポーション1個を使用する。							
ハイバイタリティ	5							
効果：	最大HP+SL×3							
ゴッデスブレス：物理	★							
効果：	物理ダメージ+2。							
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が筋力×2倍になる。							
サクセション：武器	★		パッシブ		自身			
効果：	武器の攻撃力+1。							
マシンアーマー	★		パッシブ		自身			
効果：	防御+2、魔法防御+1する。							
トレイン：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+2							
トレイン：器用	★							
効果：	器用基本値+2							

キャラクター名
リュウジ・マーティンLv40

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレイン：精神	★							
効果：精神基本値+2								
ファーストエイド	1							
効果：								
クイックエイド	1							
効果：								
エクストリーマー：筋力	★							
効果：筋力基本値+4する。								
スペシャルトレーニング：筋力	1							
効果：筋力基本値+3する。								
スペシャルトレーニング：精神	1							
効果：精神基本値+3する								
シュテークン：ウェポン	3							
効果：武器攻撃のダメージ+3。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								