

ステータス表示（完全統合サンプル）

=====

【名前】 ユウジ・サトウ（佐藤雄二）

【種族】 人族（ヒューマン）

【性別】 男

【職業】 なし

【年齢】 17

【レベル】 1 / 50

【経験値】 0 / 120

【称号】 転生者 / 未契約者

【信仰】 ルーメニア正教（未洗礼）

【基本能力値】

HP : 200 / 200

MP : 25 / 25

攻撃力 : 30

防御力 : 25

素早さ : 50（移動速度: 5m/s）

器用さ : 20

魅力 : 20

運 : 18 / 100

【派生能力】

物理耐性 : +5%

魔法耐性 : +0%

急所倍率 : ×2（クリティカル時）

命中率 : 器用さ依存（基礎65%）

回避率 : 素早さ依存（基礎20%）

【属性適性】

火: C 水: C 風: C 土: C

光: D 闇: D 無: C

【スキル】

■固有スキル

《鑑定眼》（世界情報参照権限Lv1）

《魔素吸引》（周囲魔素を強制吸収）

《因果視》（対象の未来分岐を視る）

■一般スキル

剣術（中伝Lv2）
無属性魔法（Lv4）
光属性魔法（Lv3）
身体強化（Lv2）

【耐性】

毒：小耐性 炎：中耐性 氷：弱点
精神干渉：強耐性
呪詛：無耐性

【装備】

武器：新星の剣（オリハルコン製）
防具：光環の外套（ミスリル繊維）
装飾：エイジャの指輪（魔力+15%）

【状態異常】

なし

【加護・呪い】

ルーメンの加護（魔法効果+10%）
冥界神インフェリスの呪い（闇魔法被ダメ+25%）

【特殊】

- 日本から来た者は、名前が「名・姓」の順に変換される（例：佐藤雄二→ユウジ・サトウ）。
- 魔素を消費してモンスターに名付け可能。名付けにより対象の階級が上昇し、成長限界や能力値が変化する。
- 名付けによる強化幅は名付け主の総合レベルと魔力量に依存。

=====

能力値の世界観的仕様

1. HP（Hit Points）

- 0になると**即死**。
- 防御力が攻撃力を上回る場合、その攻撃は無効化される。
- 防御力値が「気絶ライン」を割るダメージを受けると、即死ではなく意識喪失に移行。

2. MP (Mana Points)

- 魔素の「器の大きさ」を数値化。
- 0になると魔法が使えず、過剰使用で「魔素枯渇症」に陥る（昏睡・死亡リスクあり）。

3. 攻撃力 (ATK)

- 物理ダメージ計算に使用。
- 防御力以下の攻撃は通らない。
- モンスター種ごとに「噛みつき」「引っかき」などの固有物理式を持つ。

4. 防御力 (DEF)

- 攻撃力との差分がダメージ。
- 一部攻撃（魔法、毒、精神干渉）は防御力では軽減不可。

5. 素早さ (SPD)

- 移動速度と行動順決定。
- 基準値 $50=5\text{m/s}$ 。

6. 器用さ (DEX)

- 罨解除・設置、開錠成功率、命中率・回避力に直結。
- 遠距離武器や精密魔法ほど依存度が高い。

7. 魅力 (CHR)

- 交渉、取引、NPC好感度に影響。

- モンスターの「調教・使役」成功率にも関係。

8. 運 (LUK)

- 100回サイコロを振った時に狙った目が出る平均回数。
- クリティカル率、レアドロップ率、イベント分岐で影響。

性別・種族の基礎差（庶民平均値）

能力	男	女
HP	200	150
MP	25	30
攻撃力	30	15
防御力	25	10
素早さ	50	50
器用さ	20	30
魅力	20	25
運	18/100	18/100

※種族ごとにこの基礎値に補正（例：エルフ=+MP、獣人=+素早さ、ドワーフ=+防御力など）