

キャラクター名  
単発火力に重きを置く

プレイヤー名

種族 ナイトメア 種族特徴 異貌、弱点[土、銀+2]
生まれ 神官 性別 年齢
冒険者Lv 15
経験点 0

能力値 A-F 成長 他修正 能力値 ボーナス
器用度 5 8 19 3
敏捷度 9 28 43 7
筋力 6 21 41+1 7
生命力 2 15 31 5
知力 11 37 58+2 10
精神力 7 11 28 4

技能 Lv. 技能 Lv.
ファイター 15
プリースト 13
エンハンサー 6
アルケミスト 5
ライダー 12

戦闘特技
タフネス 2122p
ルーンマスター 1B34 p
バトルマスター 3143p
武器習熟A/アックス 1-281p
武器習熟S/アックス 1-281p
魔力撃 1-292p
全力攻撃 1-286p
魔力撃強化 1B32 p
武器の達人 1B31 p
足さばき 1B29 p
マルチアクション 1B39 p

言語 会話 読文
交易共通語
魔動機文明語
栃木弁

練技/呪歌/騎芸/賦術
マッスルベアー HP超強化
ビートルスキン 極高所攻撃
オウルビジョン バランス
メディテーション 特殊能力完全解放
ジャイアントアーム ヴォーパルウェポン
スフィンクスノレッジ クリティカルレイ
高所攻撃 インスタントウェポン
チャージ パークメイル
騎獣強化 アーマーラスト
HP強化
超高所攻撃
特殊能力解放
人馬一体
獅子奮迅

名誉アイテム 点数
名譽点 所持 3000 /合計 3000

技能 レベル 基本 基本 基本追加
命中力 回避力 ダメージ
ファイター 15 18 22 22
グラップラー 0
フェンサー 0
シューター 0

鎧と盾 必要 ランク 筋力 回避力 防護点
鎧
盾
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)
回避技能 ファイター 合計値 22 0

武器 用法 必要 命中 追加
筋力 修正 命中力 C値 ダメージ 威力 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
ダイナスト 2H 40 -1 2d+ 17 11 25 90
ダイナスト(魔力撃強化) 2H 40 +22 2d+ 40 11 25 90

一般装備品 (消耗チェック)

所持金 349800 G 預金・借金 G

制限移動 通常移動 全力移動 回避 防護点 HP
10 m 43 m 129 m 2d+ 22 0 91

魔法技能 Lv. 魔力 魔法技能 Lv. 魔力
神聖魔法 13 23

魔物知識/弱点 先制力 生命抵抗 精神抵抗 MP
2d+ 22/X 2d+ 0 2d+ 20 2d+ 19 67

装備品 説明
頭
耳
顔
首 子熊の爪
背中
右手 叡智の腕輪
腰
足
その他

装備品 説明
左手 剛力の指輪

その他メモ
「騎獣の魔法使えば使えるバフ増えるやんけ！」とは騎芸、魔法指示の文章を確認する前の思考
自動失敗 チェック
2ラウンド目に単発高火力叩き込みたい
ファイター15+筋力ボーナス7+全力攻撃20+プリースト魔力23+武器習熟ボーナス3=68点の全力魔力撃
そこにサンダーウェポン5(1ラウンド目に使用)マッスルベアー3+ジャイアントアーム2+極高所攻撃8+スフィンクスノレッジ2=20点のバフ
固定値+88、楽しい。味方からのバフで目指せ固定値3桁。
これに賦術アーマーラストSSで防護点-10とヴォーパルウェポンSSで火力+8しつつチャージで突っ込んで更に火力あげたい。
…わかってはいるが武器威力を下げてたとしても、同じ構成のグラップラーの方が総合火力はでるだろうよ。私が欲しかったのは単発火力なんだ。許してくれ。
・ライダー12は魔法のバフかけてもらおうとエルダーマンティコアを使おうとしていた名残。11でもいいかも？
・マルチアクションはダブルキャストにしているのでは？あと1ラウンド目に前線向かわなくていいのなら騎芸バランスを放棄して更にライ