

キャラクター名

プレイヤー名

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(水氷+3)、石化の視線、毒の血液		
生まれ	魔神使い	性別		年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	-101500				

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	10		24	4
	敏捷度	9	6		23 + 1	4	
	8	筋力	9	2		19	3
生命力		7	15		15 + 15	5	
心	7	知力	10	12		17 + 13	5
		精神力	8	9		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	11		
ソーサラー	4		
セージ	7		
エンハンサー	5		
アルケミスト	2		
デーモンルーラー	13		

戦闘特技	
ルーンマスター	1B34 p
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
魔力撃	1-292p
変幻自在	1-282p
マルチアクション	1-292p
武器習熟A/ソード	1-281p
魔晶石の達人	2-230p
命中強化	2-230p
頑強	1-279p

言語	会話	読文
巨人語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
バジリスク語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
□□ キャッツアイ	
□□ △ビートルスキン	
□□ △アンチボディ	
□□ △ストロングブラッド	
□□ △スフィンクスノレッジ	
□□ ヴォーパルウェポン	
□□ ポイズンニードル	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	11	15	15	14
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	マナコートプラス		1		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー	合計値	16	7	

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
ディフェンダー	1H	10		2d+ 17	9	15	17											
防護点+1 アビス強化で必要筋力-2すれば筋力19で持てる																		
マインゴーシュ				2d+ 2		1												
回避力+1 OM+3で丁度よい重さ、Aランクなので比較的安いコストで妖精の武器が可能																		
ウィークネスリビラー				2d+ 2		1												
命中で、弱点看破扱い なぜコレがBランク装備なのか																		

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	-86570	預金・借金	G
-----	--------	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	24 m	72 m	2d+ 16	7	84
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 12	2d+ 0	2d+ 18	2d+ 19	75	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	4	9			
召異魔法	13	18			

装備品	説明
頭	
耳	勇者の証(心)
顔	
首	熊の爪
背中	ウェポンホルダー改
右手	知性の指輪
腰	ブラックベルト
足	
その他正しき信念のリング	

装備品	説明
左手	俊足の指輪

その他メモ	自動失敗
2.5環境で大幅強化されたフェンサーと元々おかしいデモルラを組み合わせたビルド	チェック
キーポイントは以下	
・変幻自在キバトマス、フェンサーの頑強習得許可を最大限利用し、Lv13ファイターのように振る舞う	□□□□⑤
※デメリットとして習得枠を消費する	□□□□⑩
・デモルラ先行が可能になり、魔力撃の威力上昇、経験点の軽量化に繋がる	□□□□⑮
・命中判定をフェンサー、回避判定をデモルラとすることで防具の選択肢が広がる ※今回は活かしていない	□□□□⑳
・ディフィエンス(抵抗:短縮)による毒属性弱点付与を最大限活かすことが可能	□□□□㉑
近接攻撃(ファミリア:蛇)×2+ポイズンニードル+毒の血液=最大4回効果を発揮し、弱点看破状態なら2.4点にもなる	□□□□㉒
※ディフィエンスは範囲魔法なので使い所は選ぶ	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕