

キャラクター名
旧：ホイール・モルグ

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	魔工士	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	6	経歴	物心ついた時には1人だった		
経験点	320		魔物を倒したことがある 父親が旅に出ている		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	7	152		168 + 2	28
体	10	敏捷度	11	57		77	12
		筋力	3	29		42	7
		生命力	5	87		102	17
心	11	知力	10	174		195 + 2	32
		精神力	5	101		117	19

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	3	セージ	1
シューター	1	エンハンサー	2
ソーサラー	6	デーモンルーラー	1
マジテック	4	ミスティック	1
スカウト	1	アーティザン	1
レンジャー	1	アリストクラシー	1

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
両手利き	1-283p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
マルチアクション	1-292p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
幸運は富を齎す	
誤射防止	
意思持たぬ兵隊	

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本追加 ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	3	31	15	10
フェンサー	0			
シューター	1	29	13	8

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	ポイントガード		1	+1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値	16	0	

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
アイアンボックス+2 <small>グラップラー専用、100%を強化【魔法の武器+2】【魔法の発動率】【物理の射入量】【DM+3】【専用化・発動率】</small>	1H	13	+3	2d+ 34	11	12	13										
サーペントインガン <small>射程10m,装填数3</small>	1H	1		2d+ 29	11	36											
サーペントインガン <small>射程10m,装填数3</small>	1H	1		2d+ 29	11	36											
ドミネーター <small>2本共専用化</small>	1H		+1	2d+ 30		36											
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	77 m	231 m

回避	防護点
2d+ 16	0

HP
120

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	6	38			
魔動機術	4	36			
召異魔法	1	33			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 33	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 23	2d+ 25

MP
150

装備品	説明
頭 アーティザンハットI	【誤射防止】
耳 スマルティエの耳飾り	スマルティエ3部位により生命+1
顔 マギスフィア(小)	
首 ポーションインジェクター	SET【ウィッチポーション】
背中 ウェポンホルダー	
右手 叡智の腕輪	
腰 ガンベルト	
足 立ち寝のレギンス	
その他ポーションインジェクター	SET【ウィッチポーション】

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	

その他メモ	自動失敗 チェック
剣と魔法の世界で一流冒険者を目指すRTA、はーじめーるよー という訳で本日はこのゴプリンスレイヤーRPGでトロフィー【銀等級の冒険者】を獲得するまでのRTAを… 買うゲームを間違えました… 仕方ないのでこのゲームでやっぺいこうと思います。レギュレーションは予定していたものと同じ、初期作成引き継ぎ無しで【ハイペリオン】級の冒険者になる魔です。計測開始は誕生から。ですがゲームのルールの旅に出られるのは15歳からなのでそれまでは能力値上げに従事しましょう。 まずは生まれ、今回はメチャセイチョスルムーラにてナイトメアとして誕生するまでリセマラして行こうと思います。 ……お、成功したようですね。能力値は許容範囲でしょう。名前は入力速度を考慮してほもとしたい所ですが妙な名前になると友好度に差し支えるので「ホイール・モルグ」君とします。略してほも君ですね。 生まれ表は「物心ついた時には1人だった。」「魔物を倒した事がある」「父親が旅に出ている」ですか。1つ目の生まれは良いですね。親への好感度を気にすることなく能力値の上昇に励めます。また、冒険者になる理由が確固としてあるのもゴッドです。ほも君は父親を捜したい	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕

