種族

生まれ

冒険者Lv

経験点

"夜月の盃亭マスター"ココ・レイチェル

ルーンフォーク

戦士

7

0

┌ プレイヤー名 -

告白されたことがある

過去に使えた主がいる

近所に芸術家がいた

種族特徵 暗視、HP変換

女性

性別

経歴

-V 111	
武器	
ン	??(記憶を失っているため知らない)
=,	
フ	
グラ	
フ	

魔物知識/弱点

3

先制力

2d+ 10

長い旅路の末に出会った、コボルトの【ブラン】を家族に向かい入れ

【黒剣の迷宮】が誕生、ココは冒険者を集い攻略を開始する 魔剣の迷宮内部に広がっていたのは、もう1つの世界だった

その世界で冒険者たちは様々なことを体験し強くなった

更には、ココは元人間だという真実が明らかになる

それらの情報を得て、魔剣の迷宮最新部にいたものは

その後、【夜月の盃亭】の地下に思いつきで刺した【魔剣:黒雛】によって

最後には、ココ・レイチェルの失った記憶が込められた魔剣だということを突き止め

装備品

ひらめき眼鏡

アルケミーキット

_{背中} 迷彩マント__ _{右手} 宗匠の腕輪

その他 叡智の指輪

【+今までにやったこと+】

家族を養うために【夜月の盃亭】を立ち上げた

―その他メモ-

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	9	2		20 + 2	3
		敏捷度	4	3		16 + 2	3
/ *	12	筋力	8	4		24	4
体		生命力	7	2		21	3
心	5	知力	7			12 + 1	2
	ی	精神力	3	1		9	1

	技能	Lv.	技能	Lv.
	ファイター	5		
	スカウト	7		
	セージ	1		
I	エンハンサー	2		
Ī	バード	1		
	アルケミスト	1		

年齢

戦闘特技		
トレジャーハント		р
ファストアクション	2123p	р
武器習熟/アックス	221 p	р
全力攻撃	225 p	р
武器習熟II/アックス	221 p	р
頑強	218 p	р
	р	р
	р	р
	р	р
	р	р
	р	р

言語	会話	読文
交易共通語	0	0
汎用蛮族語	0	0
魔動機文明語	0	0

名誉アイテム

点数

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
モラル	
クリティカルレイ(金)	

【二つ名:夜月亭マスター】	30
【薙刀:秋月(ハルバード+1)】専用化	50
スカウトツール専用化	50
【二つ名:ちびっこ店長】	
【二つ名:PC1】	
名誉点 所持 170 /合計	300

	技能	技能 レベル	基本 命中力		基本追加 ダメージ	鎧と										ラン		》要 5力	回過	主力	防護。	点
	ファイター	5	8	8	9	鎧			ブレストアーマー								1	0			5	
$\overline{}$	グラップラー	0				盾																
	フェンサー	0				その他	潮正(防具習	回\烧昏	避行重	b etc)										
[(I)	シューター	0				回避技	能				ファイ	ター					合	計値	8	3	5	
	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 1	2
	【薙刀:秋月	【薙刀:秋月(ハルバード+1)】				20	1	2d+	10	11	13	40										
 /.	【薙刀:秋月(ハルバード+1)】				突2H	20	1	2d+	10	10	13	35										
_							2d+															
	一般装備品	品 (消耗チェック) 月光の魔符+1x2							0			╗										
	専用スカウ	トツー	ル			000			日为	七の原	電符+	1							0			╗
	冒険者セッ	<u> </u>				 ○□□○□□ 3点魔晶石x2																
	アルケミス	トカー	ド(金):		000				日の指									0			╗	
文	アルケミス	トカー	ド(金)	Ax5					俊兄	己の指	≨輪								_0			
<u>x</u>)	運命の楽譜 ミュージッ		000	-	- 1 1	所持金	Ž	6	80		G	預金	・ 信	当金					G			
)	制限移動 通常科	防護点	5	НР	\neg	魔	法技	能	Lv.	魔	カ		魔法	技能	E	L	٧.	魔力	П			
	3 _m 18	_m 5	4 m	2d+ 8	5		57															_

MP 9

説明

左手

装備品

俊足の腕輪

説明

自動失敗

チェック

生命抵抗|精神抵抗|

探索判定、見識判定+1

野外の隠密判定、追尾判定に+2

2d+ 10 2d+ 8