

キャラクター名
セレン・アルティラ・ヴァン・ズィール

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	妖精使い	性別	女	年齢	212
冒険者Lv	3	経歴	6-3-3 近所では一番の物知りだった		
経験点	50		3-2-2 裕福な家に生まれた		
			2-5-1 大きな遺跡を発見したことがある		

技	10	器用度	11	成長		他修正		能力値	21	ボーナス	3
		敏捷度	10					20	3		
体	2	筋力	5					7	1		
		生命力	10	1				13	2		
心	14	知力	12					26	4		
		精神力	12					26	4		

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	3		
セージ	1		
バード	1		

戦闘特技		IB32 p		p
魔法誘導		IB32 p		p
魔法収束		IB39 p		p
				p
				p
				p
				p
				p
				p
				p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語		○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
アンビエント	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 12 /合計 12	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
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	ソフトレザー		7	-	+3
盾	バックラー		1	+1	-
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	1 3

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
リュート	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
魔晶石(5点)	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	596 G
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	20 m	60 m	2d+ 1	3	22

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 0	2d+ 5	2d+ 7	35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	3	7			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	ネックレス(宝石ケース+宝石x5) 各属性用
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ		自動失敗チェック
■プロフィール アルフォート王国、ティラの樹海、ズィールの娘、セレン。 族長の家の次女。兄と姉、弟がいる。		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉙ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉚
■基本妖精魔法 ●フェアリーウィッシュ……妖精の手助けを得る【ルルプEX 頁213】 †判定に+1のボーナス修正を受けることができる。 †上記を行うか、1時間が経過するか、戦闘状態に入ると解除される。		