

キャラクター名 ニーナ・パラケルス	プレイヤー名
----------------------	--------

<b>種族</b>	エルフ	<b>種族特徴</b>	暗視、剣の加護/優しき水		
<b>生まれ</b>	薬師	<b>性別</b>	女性	<b>年齢</b>	85
<b>冒険者Lv</b>	15	<b>経歴</b>	家族に異種族がいる		
<b>経験点</b>	7020		命を助けられたことがある 大切な約束をしたことがある		

<b>技</b>	10	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	<b>ボーナス</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>
		<b>器用度</b>	5	6	21	42 + 2	7		ソーサラー		14
<b>体</b>	5	<b>敏捷度</b>	8	5	13	36	6	コンジャラー	14	レンジャー	4
		<b>筋力</b>	4	2	3	14	2	セージ	1		
<b>心</b>	11	<b>生命力</b>	5	1	3	14	2	アルケミスト	15		
		<b>知力</b>	9	17	45	82 + 2	14				
		<b>精神力</b>	11	1	24	47	7				

<b>戦闘特技</b>	
ルーンマスター	IB34 p
魔法拡大/数	226 p
精密射撃	218 p
連続賦術	A13 p
魔法誘導	223 p
魔法収束	IB39 p
魔法制御	IB32 p
ダブルキャスト	IB37 p
賦術の極意	IB31 p
	p
	p

<b>言語</b>	<b>会話</b>	<b>読文</b>
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>	
ヴォーパルウェポン	ディバインマテリアル
パークメイクル	
パラライズミスト	
ミラージュディズ	
エンサイクロペディア	
イニシアティブブースト	
アーマーラスト	
ディスペルニードル	
リーンフォース	
フレイムフィールド	
クレイフィールド	
スラッシュフィールド	
バリアフィールド	
レストフィールド	

<b>技能</b>	技能 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	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

<b>鎧と盾</b>	必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧				3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	3

<b>武器</b>	用法	必要 筋力	命中 修正	命中力	C値	追加 ダメージ	威力	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
ダガー(魔法の発動体) 射程10m	1H投	3		2d+ 0	10	0	3										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

<b>制限移動</b>	<b>通常移動</b>	<b>全力移動</b>
3 m	36 m	108 m

<b>回避</b>	<b>防護点</b>
2d+ 0	3

<b>HP</b>
59

<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>	<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>
真語魔法	14	28			
操霊魔法	14	28			
深智魔法	14	28			

<b>魔物知識/弱点</b>	<b>先制力</b>
2d+ 15	2d+ 0

<b>生命抵抗</b>	<b>精神抵抗</b>
2d+ 17	2d+ 22

<b>MP</b>
131

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
頭 髪飾り	天然石製
耳	
顔 眼鏡	普通のメガネ
首 チョーカー	赤い、宝石つき
背中 野武士のサーマルント	
右手 手袋(知性の腕輪)	革製品
腰 アルケミーキット	
足 ロングブーツ	
その他 ロングマント	フード付き

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
左手 手袋(宗匠の腕輪)	革製品
ベルト	ベルトポーチ①~②

<b>—その他メモ</b>	<b>自動失敗</b>
幼少期(15~20) 外の世界を夢見て集落を飛び出し、生命の危機に瀕した時世界靈魂を探して旅をしているウィザードのハイマンに命を救われる。その時の勇士や冒険譚に心を奪われ、師と仰ぎ雑用やレンジャーとしての仕事をする代わりに弟子にして貰おうと奔走し最終的にハイマンは熱意に負け弟子として旅の同行を許可する。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
青年期(20~30) 旅に同行する内にアルケミストとしての基礎をはじめとした様々な知識を学ぶ。(独特な口調も当事の名残)	□□□□㉖ □□□□㉗ □□□□㉘
成年期(30~85) 天寿を全うしたハイマンに変わり世界靈魂を探し続ける。屋外を転々とし薬草学の知識を高めると共薬品の精製等でゴールドを稼ぎ、稼いだゴールドで探し屋から情報を購入する生活を続ける。	□□□□㉙ □□□□㉚

