キャラクター名
クエント

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	神官	性別	男	年齢	42
冒険者Lv	6	経歴	血縁者と死別したことがある		
経験点	1740		家族に冒険者がいる(いた)		
			育ての親に拾われた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	8	2		19	3
		敏捷度	5			14	2
体	5	筋力	3	2		10	1
		生命力	6	5		16	2
心	12	知力	10	2		24 + 1	4
		精神力	12	2		26	4

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	6		
セージ	5		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
鋭い目	2120 p		p
魔法拡大/数	IB39 p		p
武器習熟A/スタッフ	IB31 p		p
MP軽減/プリースト	IB33 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
パラライズミスト		
クラッシュファング		

技能	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			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		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

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
マナスタッフ 魔力+1、魔法の武器	2H	3	1	2d+ 1	12	1	13										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
36

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 10

MP
46

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	11			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	
背中		
右手		
腰	アルケミーキット	
足		
その他	知性の指輪	

装備品		説明
左手		

その他メモ

キルヒアの神殿に所属するエルフの青年、物心がつく前に故郷を蛮族の襲撃により失っている。
蛮族は冒険者により討伐され生き延びることが出来たものの、家族とは離れ離れになってしまう。
冒険者の一行にキルヒアの神官が居た縁でキルヒアの神殿に保護され、助けてくれた神官を父と呼び慕うようになる。
元々の素質があったのか、神殿では知識を身に着けることに夢中となり、自然とキルヒア神より啓示を授かる。
順風満帆に思えたある日、父の所属している一行が全滅したとの報を受ける。
誤報であって惜しいと願うが、思いは届かず彼らは帰ってくることは無かった。
遺体が戻らない以上蘇生も出来ないが、せめて遺品だけでも回収したいと思い依頼を出そうにも全滅してしまっている為詳細な場所がわからずじまいであった。
こうなれば自身が冒険者となって遺品を回収するしかないと思い立ち、冒険者の宿の戸を叩くのであった。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
クエント

プレイヤー名

名誉アイテム	点数
アルケミーキット専用化	50
聖印専用化	50

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
魔晶石(5点)x5	○□□○□□
陽光の魔符+1x4	○□□○□□
陽光の魔符+2	○□□○□□
月光の魔符+1x4	○□□○□□
知性の指輪x3	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカード緑Ax10	○□□○□□
マテリアルカード赤Ax9	○□□○□□
	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
調理器具セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
羽根ペンx3	○□□○□□
インクx5	○□□○□□
羊皮紙x9	○□□○□□
白紙の本x5	○□□○□□
礼服	○□□○□□
	○□□○□□
消耗代(色々	○□□○□□
消費カード	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□