キャラクター名
リア

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	16
冒険者Lv	15	経歴	特定の色を激しく嫌っている（いた）		
経験点	-225500		物心がついた時には一人だった		
			蘇った死者を見たことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	8			18	3
		敏捷度	9			19	3
体	4	筋力	1			5	0
		生命力	12			16	2
心	12	知力	7	2		21 + 1	3
		精神力	8	1		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	15		
スカウト	15		
レンジャー	9		
セージ	15		
アルケミスト	1		
ウォーリーダー	3		

戦闘特技			
ルーンマスター	IB34 p	マナセーブ	2123 p
トレジャーハント	2120 p	マナ耐性	3144 p
ファストアクション	2123 p	賢人の知恵	3142 p
影走り	2120 p	魔法拡大/数	226 p
トレジャーマスター	3143 p	魔法誘導	IB32 p
匠の技	3143 p	マリオネット	IB38 p
治癒適性	2122 p	魔法収束	IB39 p
不屈	2123 p	魔法制御	IB32 p
ポーションマスター	2123 p	鷹の目	IB30 p
鋭い目	2120 p	魔晶石の達人	IB32 p
弱点看破	2121 p	足さばき	IB29 p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
神速の構え	
怒涛の攻陣Ⅱ・烈火	
怒涛の攻陣Ⅱ・旋風	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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	クロスアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	2

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
パンチ	1H	0		2d+ 0	12	0	0										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
魔晶石5点x2	○□□○□□
魔晶石5点(残)x2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
白紙の本	○□□○□□

羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 332 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 0	2

HP
61

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 18	2d+ 18

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 18

MP
66

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	15	18			

装備品		説明
頭	リボン(青)	飾り
耳	宝石（土）ランク3	
顔	宝石（風）ランク4	
首	宝石（光）ランク3	
背中	ロングマント(フード付き)	飾り
右手	知力の指輪	
腰	ベルト	飾り
足	ロングブーツ	飾り
その他	軍師憲章	ウォーリーダー技能に必要

装備品	説明
左手	

その他メモ

後で下に書き直しといてください。
追記：
逃がされ方は、強制テレポートで。リアが残りたがったので。

父親は、自分や蛮族たちのことについてあまり語ろうとはしなかった。リアが人族のため、いずれは人族領に送ることになる未来も考えて、また、情勢的に危険も大きいと判断したため。そこをリアが推し量れてるかは任せる。
メイドや町できく噂などである程度の蛮族領の事情は知っている。蛮族領は、今10個の領があり、それぞれに支配者がいて、そのうちの1人が父親である。最近までは、今すぐ人族と戦おうという派閥は5つ、4つは、策を考えるべきなど慎重派、父親のみ共存派であった。理由は、約2年前にヴァンパイア最古の血族の生き残りにして現代に生けるなかで最強の蛮族の1人、シオネが8英雄に負けたため。しかし、最近になって力を取り戻し、蛮族をまとめ始めた。そして、主戦派が多くなってきているところで、1人の蛮族が父親を訪ねた。その後、すぐに人族領に送られる。

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