キャラクター名: エミリア=メイフィールド（=フォン=アルフレート）

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	剣士	性別	女	年齢	14
冒険者Lv	3	経歴	有名人の友だちがいる（いた）		
経験点	0		育ての親に拾われた		
			同じ夢を何度も見ている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	9			21	3
		敏捷度	11			23 + 1	4
体	5	筋力	4			9	1
		生命力	7			12	2
心	9	知力	11			20	3
		精神力	10			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	2		
セージ	1		
エンハンサー	1		

戦闘特技

武器習熟/投擲	221 p		p
精密射撃	218 p		p
	p		p
	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	○	○
魔法文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

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	3	6	7	4
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー	合計値		7	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
ダーク 射程：20m	1H投	4		2d+ 6	9	5	9										
ショートソード	1H	5		2d+ 6	9	4	5										
ナイフ ダーレスブルグ公国の紋章が入っている	1H投	1		2d+ 6	9	4	1										

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□○□□
ダークx7	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
テント（５人用）	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□

保存食（１週間）	
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 750 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 7	2

HP
21

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 6

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 髪飾り	
耳	
顔	
首	
背中 ハーフマント	
右手 俊足の指輪	
腰	
足 ブーツ	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

一般的な家庭に生まれたエルフの女の子。
王族に生まれた一人息子がナイトメアのため、二人を産んだ際に母が逝去。
世継ぎを案じた王族は、娘を王族に招き入れ、王子と子をなしてもらって
その子を次代の王とするという手をとった。そこで白羽の矢が立ったのがこのＰＣ。
始めは特殊すぎる状況や役目に戸惑いを隠せなかったが、王子と関わっていくうちに惹かれてゆく。
王族として招かれた地位を利用し、自分がより高い地位に立ち、女王としてナイトメアの権利を獲得するのが夢。
何度も見ている夢は、王子が玉座に座る夢。
生娘を雇って子をなすという行為自体が国家機密として秘匿されているため、本名は基本隠していない。
ただ家名を隠す程度はしている（具体的にはフォン＝アルフレートの部分）

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟