キャラクター名: ゼルク・ヴァルド

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	神官	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	3	経歴	呪われた子		
経験点	570		異端の導き		
			試練の旅立ち		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	10	1		17	2
		敏捷度	6			12	2
体	14	筋力	6			20	3
		生命力	5	1		20	3
心	10	知力	9			19	3
		精神力	10			20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	1		
プリースト	3		
セージ	1		

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	1	3	3	4
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	チェインメイル		18	-1	6
盾	グレートウォール		20	-1	3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	1	10

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
ヘビーフレイル	1H両	15	-1	2d+ 2	10	4	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

聖印x2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
ラウンドシールド	○□□○□□
ラウンドシールド	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2265 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 1	10

HP
29

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 6

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	3	6			

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
防具習熟A/盾	1-282p		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
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
ブルライト	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 24 /合計 24

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

1. **「呪われた子」**
　ゼルクはナイトメアとして生まれ、角や赤い瞳といった異形の特徴から、幼少期に村で「魔神の落とし子」と恐れられた。だが、ティダンの神殿に預けられたことで、太陽神の光の下で育てられ、呪いではなく「神の試練」として自らの存在を受け入れた。この経験から、彼はどんな闇にも光を見出す信念を持つ。

2. **「異端の導き」**
　ブルライト地方の神殿で修練中、ゼルクはティダンの神託を受けたと主張する異端の教えに触れた。ドワーフや蛮族との交流を通じて学んだ彼は、ティダンの光が全ての種族に等しく注がれると信じ、異なる文化や信仰を尊重する姿勢を身につけた。このため、ドワーフ語や蛮族語を学び、交易共通語以外の言語にも通じている。

3. **「試練の旅立ち」**

自動失敗チェック

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