キャラクター名
ヘイムダル

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	20
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	女(任意変化)
称号クラス				**年齢**	？？？
種族	ベスティア:カニス			**境遇**	渡来
出自（効果）	東方出身			**目標**	戦い好き

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	31	31	27	8	15	16	12
ボーナス	10	10	9	2	5	5	4
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	1					3	
能力値	14	12	11	2	5	9	4

HP	230
MP	135
フェイト	5

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ブラッディベレー		2	3		3			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	ミスリルマント					5			
装身具	豪傑の証								
能力値			12	0	11	0	9	16	19
スキル			14	69		15	3	2	3
その他									
総計(右)			28	72	12	32	12	18	22
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイＭＰポーション	筆記用具
ハイＭＰポーション	ハイHPポーション
ハイＭＰポーション	ハイHPポーション
ハイＭＰポーション	
ハイＭＰポーション	
ハイＭＰポーション	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	

現在重量： 14		
最大重量： 62	所持金： 174892	預金・借金：

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
ベスティア:カニス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 素手のダメージをCL＋5に変更、行動値＋2								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に＋1Ｄする。R1P120								
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ウェポンルーラー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に＋［ＳＬ＋1］する。								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： その攻撃のダメージに＋［（ＳＬ×2）Ｄ］する。								
ヒューマナイズ	★			-	自身	自動成功		
効果： 人間の姿になれる。								
ボディビルディング	★	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： 【筋力】・【精神】に+1								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に＋［ＳＬ×２］、【魔法防御力】に＋ＳＬする。								
スペシャライズ：格闘	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :選択した武器を使用した命中判定の達成値に＋ＳＬ、ダメージに＋ＳＬする。ただし、他の《スペシャライズ：～～》を取得できなくなる。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに＋［ＣＬ×10］する。								
アームズロジック：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果 :《アームズロジック：格闘》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズロジック：～～》を同時に適用できない(計算済)。 PSGP140								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身		格闘時	
効果： 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する(計算済)。 PSGP85								
バイタルフォース	5	3	マイナー	-	自身	-	格闘	
効果： ダメージロール+[SL]D								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL)d]する。								

ヘイムダル。出張してきた提督。
元々は報酬のいい仕事を探してやってきた。何でも最近明石や夕張がいろいろ作り過ぎて軍資金が足りてないんだとか。
それでも頑張って稼いだ結果借金も払い終わった。
性格はオラオラ系。でも優しいところも多い。何かと雑な扱いを受けることも多い。
性別は自由に変わる。気分で変えることが多い。本人は男性の姿の方がお気に入りではあるが女性の姿の方が見栄えや受けが良い事に少し悩んでいる。
メタなことを言うと男の立ち絵がない。
ヘイムダルは本来北欧神話の神。しかし彼とその関係性は不明。
オバケや幽霊、スライムのような物理的な攻撃が通用しない存在が嫌いである。その影響かゼリーやこんにゃくも嫌い。
一時期ゾンビ肉しか食えない生活をしていたため不味いと感じる味覚が死んでいる。
そのためマスターのスープやアーシアンのシュネッケンというお菓子も平然と食える。
・東方出身
(世界線的な意味で)遥か東の地から来た。
・渡来
元々「ミヤナ」という土地から来たそうな。
・戦い好き
やっぱり戦いが好きであった。俺より強い奴に会いに行く的なアレ。

メイン操作
ストロングスタイルバッシュバイタルフォースピアシングストライク
コスト15　17d+72
ストロングスタイルバッシュバイタルフォースピアシングストライクボルテクス
コスト15　17d+272

キャラクター名
ヘイムダル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果：	武器攻撃のダメージ+[精神]							
アームズマスタリー:格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定+1D							
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神】に+2							
ソウルフィスト	3	4	メジャー	20m	単体	命中		
効果：	白兵攻撃．〈無〉属性魔法ダメージ+[SL*2]							
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。(計算済) PSGP142							
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	すでに使用した《ボルテクスアタック》を再度使用可能にするスキル。 PSGP142							
ハードマッスル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】に+[SL*3]する(計算済)。 PSGP128							
ストロングスタイル	2	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	白兵攻撃に+「SL」D							
ビーストグロウ	★	-	パッシブ	-	自身	-	素手使用	
効果：	白兵攻撃の命中に+1。ダメージに+5							
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	1/MP	
効果：	バドステを受けた直後使用、バドステすべて回復							
アニマルハンド	★		パッシブ					
効果：	武器が持てるよ！すっごーい！							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大HP】に+CLする。(計算済) R2P73。							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	アーシアン限定のスキルを習得できるようになる。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：器用》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：精神》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：敏捷》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236							
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	分類・動物・魔獣のエネミーと意思疏通が出来る。程度はGMと相談すること							
セイラーノウレッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	航海や海での操船について知っているかの知識判定に+1dする。							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる(計算済み)。 PSGP234							
サッカー	★		パッシブ		自身		アーシアン	
効果：	移動力+3m							
トレーニング：感知	★		パッシブ		自身			
効果	:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：感知》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236							

キャラクター名

ヘイムダル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：幸運	★		パッシブ		自身			
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング：幸運》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う(計算済み)。 PSGP236								
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果： 危険感知の判定に+1dする(計算済)。 PSGP234								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知の判定に+1dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる(計算済)。 PSGP237								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ解除の判定に+1dする(計算済)。 PSGP240								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								