キャラクター名
パルマ=ハーツォネス

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	約150歳
種族	ネフェリム			**境遇**	焼き森
出自（効果）	隠れ里			**目標**	モヤモヤの正体はナンダロナ

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	15	10	9	9	7
ボーナス	4	3	5	3	3	3	2
クラス修正	1	2	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	5	5	6	3	4	4	2

HP	48
MP	41
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	正宗	至近	-1	10	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	細工師の指								
装身具	神血のタリスマン								
能力値			5	0	6	0	4	10	10
スキル			1			1	1		
その他									
総計(右)			5	10	6	6	5	10	10 m
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HHPポーション*3	
刀	
HMPポーション*1	
仮面	

現在重量： 8		
最大重量： 12	所持金： 20450	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
ジャイアントグロース	★	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ≪超大型≫付与。攻撃ダメージ+2								
ワイドアタック	1	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]								
インベナム	3	6	効果参照		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃でダメージを与えたら[毒(SL)]付与。								
ビースティング	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 命中+[(SL+1)D]する。								
アームズマスタリー:刀	★		パッシブ		自身		刀	
効果： 刀の命中+1Dする。								
プレッシャー	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器ダメージ+[SL*3]、HPダメージ発生で威圧付与。メイン持続。								
パワースマイト	★	7	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 待機する、武器ダメージ+[(行動値/10+1)D]する。ラウンド持続。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：[タイミング:パッシブ、アイテム]以外のスキルの宣言時に使用、そのスキルを即座に終了させる。コストや使用回数は消費される。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1D								
アサシンⅠ	1	F1	効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果： バッドステータスの効果強度+1								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果： 隠密発見or被発見の【感知】判定+1D								
トレーニング敏捷	1		パッシブ		自身			
効果： +3								
効果：								
効果：								
効果：								

親族全滅により「心」を見失った巨人族。
怒りも悲しみもわからなくなってしまった彼は、自分を偽り道化として振る舞うことで「心」を守り捨てた。
他人に見せる飄々とした態度、戦闘時に見せる無慈悲な立ち回り、これらは全て自分を守るため。
目的もわからない彼は、進む道を探しながら面白そうな人間についていくのだった。