

キャラクター名	プレイヤー名
バルハ・ザイド	

メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	23
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	バーサーカー	性別	男
称号クラス				年齢	20
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自(効果)	傭兵			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	35	38	21	9	9	9	15
ボーナス	11	12	7	3	3	3	5
クラス修正	3	4	0	1	0	0	0
他修正							
能力値	14	16	7	4	3	3	5

HP	243
MP	168
フェイト	12

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1ブレイブブランド	至近	-2	46	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	S1スカルヘルム				-1	5			
胴部	S1狂撃の鎧					10			
補助	狂撃の籠手					4			
装身具	狂撃の角								
能力値			16	0	7	0	3	10	19
スキル				38					
その他	アイテム		1						
総計(右)			15	84					
総計(左)					6	19	3	7	19
総計(両)									m
ダイス数			4 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	EXMPポーション
EXMPポーション	EXHPポーション
EXHPポーション	狂戦士の鎖
EXHPポーション	キャップライト
万能薬	冒険者セット
万能薬	対抗：威圧のクリスタル
EXMPポーション	対抗：毒のクリスタル
EXMPポーション	弱体：威圧のクリスタル
EXMPポーション	異次元バック
EXMPポーション	ウェポンケース
EXMPポーション	

現在重量：	29	所持金：	8567830	預金・借金：	
最大重量：	80				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：作成時にフェイト+1								
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]								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、自身のリアクション判定に-1Dする。マイナーで解除を宣言するか、シーン終了まで持続。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス終了まで持続する。								
スラッシュブロー	3	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：ダメージに+[ (SL×2) D]する。								
ウェポンガード	★	4	DR直後	-	自身	自動	再装備、防中1回	
効果：物理ダメージを-[武器の攻撃力÷2]する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	ホリス、シナリオ	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
	○							
効果：								
ビックスイング	3	5	ムーブ	-	自身	自動	両使用	
効果：白兵攻撃のダメージに+[ (SL) D]する。メインプロセス終了まで持続。								
スイッチバック	3	-	判定の直後	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：《バーサーク》の効果中に使用可能。白兵攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際ダイス数は変更されない。								
ソウルヒート	3	3	《バーサーク》	-	自身	自動成功	-	
効果：[狂戦士化 (SL+1)]を受ける								
フリンジスイング	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：[狂戦士化]を受けている時に有効。白兵攻撃の命中判定に+1D								
フリンジゾーン	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：[狂戦士化]を受けている時に有効。白兵攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるDRへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+2Dする。								
フリンジインパクト	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：[狂戦士化]を受けているときに有効。白兵攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
アームズマスタリー：両	★	-	パッシヴ	-	自身	-	両使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1D								

・通常的手段で装備からは外せない。  
 ・日常生活で風呂に入る際などは勿論外せる。あくまでデータとして装備から外せない為、風呂に入ってから襲撃を受けた場合でも装備しているものとして扱われ即座に剣が手元に装備されるような演出となる。  
 ・スキルの効果による投射等は可能。その場合メインプロセスではなくシーン終了時に装備に戻って来るものとする。  
 ・ウェポンインターに食べられても復活する。ばりばりむしゃあ。  
 ・呪われた武器の攻撃力に+[CL-1]する(上限は解除された)  
 ・知力判定の達成値に+[CL-1]する  
 ・これらはカースとして扱う。

【クラスアイテム：バーサーカー】  
 《リンク効果3個装備》パッシヴ：[狂戦士化]の効果中に有効。装備者が行なう白兵攻撃の命中判定に+1Dする。

誓約：天魔の野望  
 恩恵：パッシヴ。自身はスキル《アルコンシード》を、SL1で取得している  
 束縛：自身はアルコンの浸食を抑えている。1シナリオで2回目の《アルコンシード》を使用した場合、そのシナリオの終了時に自身はNPCになる。詳細はGMが決めること。

【コネクション：コロン 関係：兄弟】  
 傭兵稼業を営む家に生まれたキミには兄がいる。長男であるコロンはカタールを得物とし、傭兵というより暗殺に近い形の戦いを得意としていた。その戦い方は家族からは嫌われていたようで、家を継ぐなら次男であるバルハの方が妥当だろうとまで言われていた。最も、家を継ぐ気が無かったキミは各地を放浪としており、家とも連絡を取っていないのだが。果たしてコロンはちゃんと家を継いだのだろうか。ちょっとした疑問である。

キャラクター名  
バルハ・ザイド

プレイヤー名

所持品			
野菜			
EXMPポーション			
EXMPポーション			
EXMPポーション			
EXMPポーション			
EXMPポーション			
制空結界印			
制空結界印			
制空結界印			
銀の香炉			
武器強化：S1ブレイブブランド			
カーディアックの呪い：S1ブレイブブランド			
セレブリックの呪い：S1ブレイブブランド			
呪い移動			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
グレートMPポーション			
アルコンシード			
鬼の爪			
残像の刃			
デストロイヤー			
アスレチック			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マジギレ	★	-	パッシブ	-	自身	-	アージアン	
効果：	[狂戦士化]を受けているときに有効。攻撃のダメージに+1Dする。							
	○							
効果：								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動	両使用	
効果：	《パッシュ》による武器攻撃を2回行う。この《パッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の《パッシュ》による攻撃のダメージに+20する。ただし、1回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の武器攻撃は行えない。							
ビルドアップフォース	3	5	マイナー	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+20する。複数回使用することで効果は重複する。この効果は武器攻撃のDRを行うか、シーン終まで持続する。							
クロックアップフォース	★	9	セットアップ	-	自身	自動		
効果：								
バトルコンプリート	3	7	判定の直後	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：	攻撃の命中判定の直後に使用。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。							
バイオレントヒット	★	6	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。							
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	自動	両回、シナリオ1回	
効果：	白兵攻撃の命中判定を行った後で使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。							
パーフェクトボディ	3	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	自身の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点にする。自身が未行動だった場合、行動済にはならない。							
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：	武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のDRでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。							
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《スラッシュブロウ》の効果に+[ (SL×3) D]する。							
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《バーサーク》の効果に「武器攻撃を使用した命中判定に+1Dする。」を追加する。							
アームズロジック：両	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：	武器を使用した命中判定に+1D							
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×5]する。							
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージに+【筋力】する。							
	○							
効果：								
アルコンシード	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ2回	
効果：	自身が行う攻撃のDR直前に使用。そのダメージに+ (CL+1) Dする。							
	1							
効果：								
鬼の爪	3	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果：	白兵攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージ追加に加えて、さらにダメージに[SL×20]する。							
残像の刃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	《スラッシュブロウ》の「効果」に「その攻撃のダメージに+[ (SL×2) D+【器用基本値】]する。さらにこのダメージはスキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更できない」に変更する							
デストロイヤー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								

