

キャラクター名

B0-OC（ブレイド）

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	25
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	ニンジャ	性別	女性型
称号クラス				年齢	17
種族	エクスマキナ			境遇	天啓
出自 (効果)	放浪者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	40	44	26	12	15	12	12	HP288
ボーナス	13	14	8	4	5	4	4	MP188
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0	フェイト5
他修正								
能力値	15	16	9	4	6	4	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	斬馬剣		0	29	0	0	0	-3	
左手									
頭部	スカルヘルム				-1	5	0		0
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9	0		-1
補助	フォースバックラー				1	11	0		-1
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			16	0	9	0	4	15	20
スキル	いろいろ			23		3	2		2
その他									
総計(右)			16	52	8	28	6	12	20m
総計(左)			16	23					
総計(両)			16	52					
ダイス数			5 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 2 d	ポーションホルダー	
トラップ解除	16			16	+ 2 d	ハイMPポーション×12	
危険感知	6			6	+ 2 d	EXMPポーション×3	
エネミー識別	4			4	+ 2 d		
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d	冒険者セット	
魔術判定					+ d		
呪歌判定					+ d	狂戦士の鎖	
錬金術判定					+ d	戦王の武器飾り	
						魔導剣増幅器	
現在重量：	18						
最大重量：	80	所持金：	940	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1 器用/知力を選択								
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]								
アームズマスタリー：両手剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：両手剣の判定に+1D								
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								
ボルテクスアタック	1	-	武器攻撃時	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：ダメージに+10*CL 対象を単体に変更								
	○							
効果：								
シークレットアーツ	3	5	判定直後	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：3個のダイスを振り直し								
マードースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：判定クリティカル時 ダメージ+(SL+1)D								
	○							
効果：								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：ダメージに+SL*3								
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動		
効果：狂戦士化(SL+1)を与える ※狂戦士化：リアクション不可になるが、ダメージ+強度D								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：狂戦士化中 判定+1D								
フリンジゾーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：狂戦士化中 クリティカル時ダメージ+ 2 D								
ワイルドアサルト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HPがMAXでない場合,ダメージ+1D								
スイッチバック	3	-	判定直後	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：判定を振り直し								

「刀方 B0-OCの目的は、研鑽である」
「呼称が必要か？ レイで通している」

魔導剣を所持した、オートマタ 本体は剣の方
存在意義は敵を切るのみ 自らをさらに強くするため、戦いに明け暮れている
戦えればなんでもいい キャプテン・ニックからの誘いはまさに渡りに船であった

動きやすさ重視のため、体の柔らかい女性型を取っている

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
	○	-		-	自身	-		
効果：								
ストームアタック	3		パッシブ					
効果：スラッシュブロウの効果に+SL*3Dにする								
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								
アームズロジック：両手剣	1	-	パッシブ	-	単体	-	両使用	
効果：両手剣の判定に+1D								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	-		
効果：パッシュを2回行う 初回失敗時は2回目はなしとなるが2回目のダメージに+2D								
オーバードライブ	1	-	パッシブ					
効果：バーサークの効果に命中+1Dを追加								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：判定クリティカル時、物理/魔法防御無視								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動		
効果：ボルテクスアタックの回数を回復								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動		
効果：戦闘不能時20*SLで回復								
グレートバースト	3	10	判定時	-	自身	自動		
効果：判定ダイス一つを6にする								
フルスイング	2	10	マイナー	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：武器の攻撃力を2倍にする								
	○							
効果：								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	-	-		
効果：武器一つを魔導剣化する								
アブストラクターマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔導剣の判定に+1D								
インテリジェンス	1	-	判定の直前	-	自身	自動	シナリオ3回	
効果：判定ダイスに+2D								
シャープエッジ	5	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果：ダメージに+SLD								
ブレイクバースト	5	-	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果：ダメージに+SL*3D								
ストライクダウン	3	-	DR直後	-	自身	自動	ラウンド1回	
効果：ダメージに-10*SL								
	○							
効果：								
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スラッシュブロウの効果をSL*2 + 器用基本値にする								
鬼の爪	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：クリティカル時ダメージに+20*SL								
異才：ナイト	1							
効果：インバルネラブルを取得								

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
	○							
効果：								
インバルネラブル	○	-	DR直後	-	自身	自動		
効果：ダメージを0にする								
インサイト	1		パッシブ					
効果：嘘やほったりを見抜く判定に+1D								
イミュンウェイト	1		パッシブ					
効果：防具の移動修正を0にする								
インテンション	1		パッシブ					
効果：最大MPに+CL								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：携帯品の重量制限を2倍								
サクセション	1		アイテム					
効果：武器のダメージに+1								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：基本値+3								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
	○							
効果：								
バイタリティ	1		パッシブ					
効果：最大HPに+CL								
フェイス：ゴヴァノン	1		パッシブ					
効果：物理/魔法防御に+1								
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1回	
効果：ポーションを使用する								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：スキルのリアクションの精神判定に+1D								
ホームクルス	1	F	セットアップ					
効果：使用したフェイトごとにCLMPを回復								
マジカルハーブ	2		アイテム					
効果：2個のハイMPポーションを取得								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果：物理防御に+2 魔法防御に+1								
マシンリム	1		パッシブ					
効果：筋力/器用/敏捷基本値に+1								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ解除に+1D								
ブロウストライカー I	1	F1	イニシアチブ				シナリオ1回	
効果：スラッシュブロウの回数を回復								