キャラクター名: 防衛装置ーtypeF

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	ファランクス	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	12
種族	エクスマキナ			**境遇**	義理の親
出自（効果）	人間の親			**目標**	愛

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	26	14	7	9	9	16	7
ボーナス	8	4	2	3	3	5	2
クラス修正	2	2	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	10	6	3	4	3	5	2

HP	85
MP	58
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	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
左手	S1ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	全身装備								
胴部	スーツアーマー				-2	10			-3
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	アイゼン								
能力値			6	0	3	0	5	6	15
スキル						9	6		
その他									
総計(右)			6	0	0	30	11	5	12 m
総計(左)			6	3					
総計(両)									
ダイス数			2 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	6			6	+ 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	4			4	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
防衛のクリスタル	
MPポーション	
HPポーション	

現在重量： 2		
最大重量： 26	所持金： 1150	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**
ランパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時に追加で《カバーリング》を取得する								
Lカバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	ー	防御中1回	
効果： カバーを行う、行動済みでもカバーでき、未行動でカバーしても行動済みにならない								
カバームーブ	3	4	カバーリング		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》を「射程：至近」から「射程：２０ｍ」に変更する。ただし、このスキルを使用しても、自身が移動することはない								
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								
プロテクション	5	3	ダメージロール直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にダメージ軽減。ダメージにー「（SL）ｄ」する								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 【HP】を「３ｄ＋ＣＬ×３」点回復する								
クイックヒール	1	5	イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用できる								
ディフィブリレイター	1		パッシブ		自身			
効果： 効果をダイスで求めるスキル、パワー、アイテムに有効。HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に＋１ｄする								
アップデート	1		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】＋５								
アイアンアームド	1		パッシブ		自身			
効果： 物理防御力＋SL　魔法防御力＋「SL×２」								
トランプ	1		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 情報収集判定の直前に使用する。その判定に＋２ｄする								
ホーム：アヴェルシア	1		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】【感知基本値】【精神基本値】＋１								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】＋３								
マシンアーマー	1		パッシブ		自身			
効果： 物理防御力に＋２　魔法防御力に＋１する								
ストロングアームⅠ	1		判定の直前		自身	自動成功	ラウンド1回	
効果： トラップの解除判定、またはトラップによる判定の直前に使用する。フェイトを１点消費。その判定を【筋力】判定で代用すr								

戦乱のアルディオン大陸で、悪の組織（バルムンク）によって製造されたエクスマキナ
しかし、実践投入する前に、計画は中止となり、起動すらすることなく、施設の片隅に残されていた
そんなある日、ある商人の娘（エリザ・ブルックス）に起動してもらい、意識が生まれる
その商人たちと過ごしていき、人を守れるようになりたいと思うようになった
そして、家族愛に目覚めて、その愛に報いようといきることになった

自分は未熟ものとおもっているので、名前は名乗らないが
家族から『メタル・ブルックス』という名前はもらっている
他の人、それぞれに、名前をもらうことに「愛」を感じる性格

一人称は「私」、仲間内では「俺」という

５ｄ６　プロテクション

２ｄ６＋５　魔術判定

４ｄ６＋１５　《ヒール》＋《ディフィブリレイター》

２ｄ６＋０　回避判定

能力値判定

キャラクター名：防衛装置ーtypeF

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
ストロングアームⅡ	1		パッシブ		自身			
効果：《ストロングアームⅠ》の効果を「判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する」に変更する								
	1							
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：								