キャラクター名
メタル＝ブルックス（リビルド）

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	16
サポートクラス	バード	**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	25	10	9	28	9	36	9
ボーナス	8	3	3	9	3	12	3
クラス修正	0	1	0	1	1	3	2
他修正						3	
能力値	8	4	3	10	4	18	5

HP	152
MP	164
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1セイントシールド					8		-3	
左手	S1ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	守護の輪					5	5		
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	マキナタバールド					5	5		
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	3	0	18	7	13
スキル	マシンアーマー+リンメルコーティング					7	6		
その他	リムブースト・メタル					2	2		
総計(右)			4	0	2	32	37	4	12 m
総計(左)			4	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	4			4	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 3 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 3 d
呪歌判定	18			18	+ 3 d
錬金術判定					+ d

所持品	
	崩壊の角笛×１
知力のクリスタル	ハイHPポーション×３
防衛のクリスタル	万能薬
防壁のクリスタル	リムブースト・メタル
防塁のクリスタル	異次元バック
ポーションホルダー	蘇生薬
Lハイ MPポーション×５	転移の呪符×２
祝福の花	
拡声の石	
真紅の杯	
崩壊の角笛×４	

現在重量：	17		
最大重量：	35	所持金： 136710	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	DR直後	至近	単体	自動成功	防御中１回	
効果： カバーしても行動済みにならず、行動済みでもカバーできる								
アフェクション	1		ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	シナリオ１回、アコライト	
効果： ダメージを０にする								
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－「（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								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定に＋１ｄする								
ソウルコンバート	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：「効果」に「フェイトをn点消費」とあるスキルと同時に使用する。フェイト１点につき【MP】１０点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するすべてを【MP】で消費すること。「ただし「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない								
イミュニティ：毒	1		パッシブ		自身			
効果： 毒を受けなくなる								
ディスコード	5	4	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド１回	
効果 :対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃ダメージに＋「SL」Dする。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルは自分を対象に選択できない								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャーアクション	20m	単体	呪歌判定	シーンSL回	
効果： 行動済みのキャラクターに有効。対象を未行動にする								
ファイトソング	1		セットアップ	20m	単体	自動成功	シナリオ１回	
効果 :対象が既に使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を１増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～回」のスキルのみである								
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： 精神基本値＋５								
シルバリィソング	1		パッシブ		自身			
効果： 呪歌判定に＋１ｄする								

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

《ハンズオブライトⅠ》戦闘前　（フェイト１点消費）

《ファイトソング》セットアップ　シナリオ回数制限のあるスキルを回復する　シナリオ１回

《カバーリング》（MP:２点消費）

５ｄ６＋６＋２３＋２＋１ｄ６＋２　プロテクション＋「クリスタル」＋《ハイプロテクション》SL５（ギルドキャッスル＋１）＋クルセイダーガーブ＋《ハンズオブライトⅠ》＋真紅の杯（MP：３点消費）

３ｄ６＋４　魔術判定

キャラクター名

メタル＝ブルックス（リビルド）

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
アンプロンプチュ	1	7	判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定を呪歌判定で代用判定する								
レイズ	1	10	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を「２ｄ」点にする。なお、対象は行動済みとなる								
ヒムノディ	1		メジャーアクション	20m	範囲	呪歌判定	シナリオ1回	
効果： 対象にMP回復をおこなう。対象の【MP 】を「３ｄ＋ＣＬ×３」点回復する。このスキルは対象に自身を選択することはできない								
ハイプロテクション	5		パッシブ		自身			
効果： 《プロテクション》の効果に「５＋SL×３」する								
パリペイティア	1		判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象が行う判定の直後に使用する。フェイトを１点消費。対象はその判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない								
リンメルコーティング	1		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に＋５								
フェイバード	1	2	セットアップ	シーン	場面（選択）	魔術判定		
効果 :自身が取得している《フェイス：～～》の「効果」を対象に適応する。ただし、自身を対象に選択できない。対象が《フェイス：～～》を取得していた場合、《フェイス：～～》の「効果」は重複する。この効果はシーン終了まで持続する								
プリペアード	1		パッシブ		自身			
効果： 自身が取得している《パリペイティア》の「使用条件：シーン１回」を「使用条件：シーン２回」に変更する								
リバイバー	1	20	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果 :《レイズ》１で取得可能。対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能と、バッドステータスすべてを回復し、【HP】を「２ｄ＋精神」点にする。なお、対象は行行動済みとなる								
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時受けたバッドステータスをすべて回復する								
ディバインフォース	1	20	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象にダメージ増加を行う。対象が行うダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに＋「CL×５」する。このスキルは自身を対象にできない。また、対象はこの効果を拒否できる								
バリア	1		パッシブ		自身			
効果 :《ハイプロテクション》SL5で取得可能。自身はメインプロセスで複数回行われる攻撃に対して、1回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、1回のダメージロールには1回しか使用できないことに注意すること								
パトロナイズ	1	10	判定の直後	20m	単体	魔術判定	シーン1回	
効果 :対象が行う命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、魔術判定を行う。魔術判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
スタンドアップ	1		パッシブ		効果参照		GS取得	
効果： 《最後の力》によるフェイトの回復に＋１点する								
グラウンドワーク	2		パッシブ		効果参照		GS取得	
効果： 《偽装情報》によって偽装した情報を暴こうとする場合に必要な難易度を＋「SL×２」する								
スペシャルコントラクト	1							
効果：								
バトルシミュレート	1							
効果：								
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：精神	1		パッシブ		自身			
効果： 【精神基本値】＋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								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 装備しているアイテムの重量制限に＋５								

キャラクター名
メタル＝ブルックス（リビルド）

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
フェイス：セフィロス	1		パッシブ		自身			
効果：【知力基本値】【精神基本値】＋１								
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果：【知力基本値】＋３								
ハンズオブライトⅠ	1		戦闘前		自身	自動成功	アコライト	
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。フェイトを１点消費。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に＋１Dする。この効果はシーン終了まで持続する								
ハンズオブライトⅡ	1		セットアッププロセス		自身	自動成功	アコライト	
効果：《ヒール》を同時に使用する。フェイトを１点使用。この効果により、《ヒール》がセットアッププロセスで使用可能となる								
ハンズオブライトⅢ	1		《ヒール》		自身	自動成功	アコライト	
効果：《ヒール》と同時に使用する。フェイトを１点消費。その《ヒール》の「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する								
リサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：【感知】判定で行う情報収集の判定に＋１ｄする								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		自身	自動成功	シーン１回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを１個使用する								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に＋１								
リレーションシップ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：NPCが登場した時に使用する。フェイトを１点消費。そのNPCとコネクションを結ぶ。関係はあなたが自由に設定すること								
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：判定を行った後で使用する。フェイトを１点消費。その判定の達成値に＋１ｄする								
ウエポンチェンジ	1	4	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしても良い（「装備部位：片（両）」の武器の切り替えも可能）。								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：最大HPに＋CL								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								