キャラクター名
忍足深司

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー エグザイル	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	犠牲	衝動	嫌悪	初期侵食率	34 %
出自	父親が不在	経験	普通の人生を過ごした	邂逅	敷島あやめ

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	1	0	1			2
精神	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	46
行動値	4
(非装備時)	5
戦闘移動	10
全力移動	20

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	2		調達	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	3	
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
氷炎の剣	白兵	5r-2	6	7		
氷柱陽炎(アイシクルヘイズ)		0	21	(15)		4.5.7.8.陽炎は氷の盾となり対象を守護りぬく
氷柱陽炎・多重（アイシクルヘイズ・マルチレンジ）		0	21	(15)		4.5.7.8.9陽炎は吹雪となり複数の対象を守護りぬく
氷柱陽炎・無欠（アイシクルヘイズ・アブソリュート）		0	21	(15)		4.5.7.8.9.10絶対零度の盾は如何なる攻撃も封殺する

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
インターセプトアーマー	10	5	0	-1	ジャケットに金属プレートを埋め込んだもの。

合計装甲：	5	合計回避：	0

所持品	
噂好きの友人	
氷炎の剣	

ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
父 忍足弦一	P 懐旧	N 不安		
クラスメイト（入江 冴）	P 友情	N 劣等感		
メインプレイ時指定/ DロイスP盾の人	P 尽力	N 恐怖		
テレーズ・ブルム	P 感服	N 脅威		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	12	残り財産P：	1

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果：非オーヴァードのエキストラ化								
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果：コスト分のHPで復活								
異形の刻印	3	0	常時	至近	自身	自動	なし	
効果：1最大ｈｐをＬＶ×5する。浸食率基本値を+３．Ｉｖ10まで。								
火の檻(氷)	1	1	マイナー	至近	自身	自動	なし	
効果：2炎で周囲のエンゲージを封鎖。任意で解除可能。								
氷炎の剣(氷)	1	3		至近	自身	自動	なし	
効果：3炎か氷の剣を作り出す。								
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動	なし	
効果：4庇う。カバーリングで行動済みにならない。また行動済みでも使用できる。								
氷雪の守護	3	3	オート	至近	自身	自動	なし	
効果：5受けるダメージを-(LV+1D)点する。1Rに一回まで。								
命のカーテン	3	4	オート	至近	自身	自動	なし	
効果：6前提崩れずの群れ。カバー距離＋10m。シナリオLV回まで。								
ダイヤモンドダスト	1	1	オート	至近	自動	自動	リミット	
効果：7前提氷雪の守護。同時に使用した際ダメージをさらに□3dする。								
氷盾	3	3	オート	敵	自身	自動	なし	
効果：8ガード時、ガード値を1lv×5する。								
吹雪の守護	1	2	オート	至近	範囲（選択）	自動	80	
効果：9前提氷雪の守護。その対象を範囲（選択）に変更する。								
エネルギーシールド	1	5	オート	至近	自身	自動	100	
効果：10ガード不可、リアクション不可の攻撃にもガードできる。1シナ1回まで								
蒼き悪魔	5	3	オート	至近	自身	自動	なし	
効果：11ガード時相手の攻撃を凍らせ反撃。lv×3ダメージ								
熱感知知覚	★	0	メジャー	至近	自身	自動		
効果：サーモグラフィー的に見える。残熱を追跡できる。発汗量からおおまかな感情を読み取る。								
異形の歩み	★	0	常時	至近	自身	自動		
効果：どんな場所でも移動可能。ｇｍは肉体による判定を行わせてもいい								

ルルブシナリオのPL１役
父にあったことがない以外は普通の高校生。
平穏な日々に満足していたのだが…。

＜戦闘方針＞と考察
瞬間ダメは狙えません。味方を守りつつ反撃hpダメでジワジワ削ります。
ガード値21.装甲値5、ダメ軽減期待値55。

・対策考えているGMへ
上記の期待値を基準にすると、ざっぱに
単体攻撃なら130ダメ、範囲2倍なら70ダメ、3倍なら60ダメ、4倍なら50ダメ程度の攻撃で瀕死になります。
ガード無視エフェクトを使うなら
単体110、範囲2倍50ダメ、3倍35ダメ、4倍25ダメ程度の攻撃で瀕死になります。
リアクションを行えない系のエフェクトを使うのも手ですが、”アイシクルヘイズ・アブソリュート”で一度防がれます。
範囲攻撃を単体にする、雷童子のエフェクトなどを味するならさらに対策は難しくなります。
デバフをまく、エンゲージ封鎖などでの対策も考えられますが、クソボスにならないように注意。
ガード、装甲無視、もしくは遠距離攻撃で対策が丸い。

・ダメージと方針
反撃エフェクトはhpダメなので近接型の敵に対して、毎ターンダメを与えられます(15ダメ)。
コンボ一つの浸食率がだいたい13～23と重いので浸食率に注意（長丁場に向かない）。