

キャラクター名
閃光の双弾

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ モルフェウス	ワークス		カヴァー	
オプション	ノイマン	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	23
肉体	1	0	0			1	行動値	17
感覚	5	0	3			8	(非装備時)	17
精神	1	0	0			1	戦闘移動	22
社会	1	0	0			1	全力移動	44

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			交渉		
回避			知覚			意志			調達	2	
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:		
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
拳銃	射撃	8r	-	3		
ハンドレットガンズ	射撃	8r	-	5		《ハンドレットガンズ》侵蝕率100%未満
ハンドレットガンズ	射撃	8r	-	6		《ハンドレットガンズ》侵蝕率100%以上
(~59)1+2+3+4「コンボ名」	射撃	7r-1	-	14		C値8/単体/装甲無視

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0	
ロイス		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
		(固定ロイス1)	P	N		
		(固定ロイス2)	P	N		
		(シナリオロイス)	P	N		
			P	N		
			P	N		
			P	N		
			P	N		
			P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 0

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							
ハンドレットガンズ	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	射撃武器を作成							
コンセントレイト:エンジェルハイロウ	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-Lv							
小さな塵	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	攻撃力+[Lv*2]							
ペネトレイト	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	装甲無視、命中ダイス-1個							
マルチウェポン	★	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	武器2つ同時使用可能							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

サンプルキャラクター2：閃光の双弾を少しアレンジしたもの。
 PC2を想定して作られたキャラクター。自ら作成する武器と強化された思考能力により高い戦闘力を持つ。
 命中率は低いものの当たれば安定した固定ダメージを与えられる。
 行動が速いため、先手を取って敵に大打撃を与えることができる。
 武器・コンボの欄にあるコンボデータは、《ハンドレットガンズ》で作成した武器と常備している拳銃の両方を使用して行う。

<決めなければならないこと>

- ・パーソナルデータの不確定な部分。
- ・コンボ名。いわゆる必殺技の名前。
- ・ライフパスの埋まっていない部分。
- ・ライフパスから決定される固定ロイス2つ。「経験」「邂逅」からそれぞれ選出することを推奨。
- ・キャラクターの設定。

<用語解説>

- ・C値：クリティカル値。判定でクリティカルとなる出目の下限を表す数値。これが11以上の場合、クリティカルは発生しない。
- ・マイナー：マイナーアクションの略。手番の行動のうち、戦闘移動や武器の準備を行うタイミング。
- ・メジャー：メジャーアクションの略。手番の行動のうち、実際に攻撃や支援を行うタイミング。
- ・コスト：そのエフェクトを使用することで上昇する侵蝕率の値。侵蝕値とも。
- ・コンボ：エフェクトを組み合わせることで使用する。一般的なコンボの意味とは異なることに注意。
- ・バックトラック：クライマックスフェイズの直後に行う、侵蝕率を引き下げるイベント。通常は所持しているロイスの数だけダイスを振ることになる。