

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	オルクス ソラリス	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	カウンセラー
オプション		年齢	25	性別	男
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	33 %
出自	疎まれた子	経験	トラウマ	邂逅	近く、遠い

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	1	0	3			4	(非装備時)	10
精神	2	0	0			2	戦闘移動	15
社会	5	0	0			5	全力移動	30

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	2	
運転:自動車	2		芸術:			知識:			情報:UGN	1	
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
		0				

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	消費
オリジナルロイス:夢幻泡影P		N		
生還者	P	N		
杯田 梨紗	P 純愛	N 悔悟		
研ぎ澄ます者(Алмаз)	P 尊敬	N 脅威		
才塔 真宵	P 庇護	N 不安		
榊 彼方	P 庇護	N ???		
ラビ	P 信頼	N ???		

最大財産P:	14	残り財産P:	
--------	----	--------	--

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							
活性の霧	5	3	セットアップ	至近	単体	自動	-	
効果:	攻撃力+(Lv*3) ただしドッジダイス-2							
力場の形成	5	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果:	ラウンド中攻撃力+(Lv*2)							
導きの華	5	4	メジャー	視界	単体	RC/交渉	-	
効果:	次のメジャー達成値+(Lv*2) 購入判定には効果なし							
光り射す場所	1	2	メジャー	視界	単体	RC/交渉	リミット	
効果:	前提:導きの華 達成値+5 購入判定には効果なし							
領域の加護	3	2	メジャー	視界	単体	RC/交渉	-	
効果:	次のメジャー攻撃力+(Lv*2)							
戦乙女の導き	3	2	メジャー	至近	単体	RC	-	
効果:	メジャーダイス+Lv 攻撃力+5							
熱狂	5	2	メジャー	視界	単体	RC	-	
効果:	シーン中白兵攻撃力+(Lv*3) ただし暴走							
癒しの水	5	2	メジャー	視界	-	RC	-	
効果:	(Lv)D10+精神 回復							
ソーマの雫	3	3	メジャー	視界	-	RC	リミット	
効果:	前提:癒しの水 (Lv*5)点さらに回復							
狂戦士	4	5+1	メジャー	視界	単体	RC	80↑	
効果:	C値-1(下限6)ダイス+(Lv*2)							
オーバードーズ	3	4	メジャー/リアクション	-	-	シンドローム	100↑	
効果:	エフェクトレベル+2 シナリオ/Lv回							
タブレット	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ソラリスのエフェクトを視界に シーン/Lv回							
多重生成	2	3	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果:	前提:タブレット タブレットの効果対象を(Lv+1)体に変更							

ときあい ひさめ

「うん、僕のことは気にしないで。仕事出来るだけの優柔不断なただの人間さ。」

能力の覚醒は自身が幼い頃にジャームによって殺されたことにある。というのも、疎まれていた彼は人から認められることに執着していた。家族や、友人、先生。あらゆる人から自分の能力の高さを認めてもらうためにひたすら努力を続けた。夜遅くまで勉学と運動に励み、孤独の練習から帰宅する途中で襲われたのである。彼は死ぬ間際も「死にたくない、死んだら誰も認めてくれなくなる」と繰り返して叫んでいた。目を覚ませば能力が覚醒していることに気づいたが、同時に身体能力が低下していることにも気づいた。能力は戦闘が出来るとはお世辞にも言えないものばかり、しかしながら後方支援にもやれることはあるはずだと自分を言い聞かせ今まで活動してきた。

【オリジナルDロイス:オルタナティブ化】
 戦闘時1ラウンドに1度オートアクション扱いでもう1つのキャラシートに変身する。戦闘以外の場合自由に切り替えて良い(FS判定時は戦闘時として扱う)。このDロイスはバックトラック時通常のロイスとしても扱う。
 条件:4つのシンドロームを二つのキャラシートに割り振る。そうして二つのキャラシートを作成する。
 この二つのキャラシートは基本的には同一人物である。
 Dロイス以外のDロイス(基本的にダブルDロイスになると思われる)と経験点が関係するモノ(能力値、エフェクト、技能値)以外は基本的に同じものを使う。
 シナリオ終了時に得られる経験点は両方に同一に入れる。(経験点25点を取得した場合キャラシート1と2両方に25点を入れて成長させる)

+ ↓

【夢幻泡影(読み:オルタナティブ・シャドール)】

