キャラクター名
才塔 真宵(さいとう まよい)

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	女子高校生
オプショナル		年齢	16歳	性別	女
覚醒	感染	衝動	破壊	初期侵食率	33 %
出自	待ち望まれた子	経験	親友	邂逅	忘却

	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	0			1
精神	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	132
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
全力移動	16

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	5		射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
	白兵	5r+5		+22		【ｺﾝﾋﾞﾝﾄﾚｲﾄ:ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ】(Lv2)+【炎の刃】(Lv5)+【ｱﾏﾃﾗｽ】(Lv3)⑧
80↑	白兵	3r+5		+40		【ｺﾝﾋﾞﾝﾄﾚｲﾄ:ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ】(Lv2)+【炎の刃】(Lv5)+【ｱﾏﾃﾗｽ】(Lv3)+【ｸﾛｽﾊﾞｰﾄ】(Lv3)⑫
100↑	白兵	3r+5		+50		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
オルタナティブ化	P	N		
守護者(ガーディアン)	P	N		
母親	P 尊敬	N 不安		
西守 光希	P 幸福感	N 不安		
榊 彼方	P 憧憬	N 劣等感		
伽藍 氷雨	P 尊敬	N 疎外感		
ラビ	P 尊敬	N 疎外感		

最大財産P: 4	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							
異形の刻印	10	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	最大HP+[LV*5]。基本侵食率+3。							
先陣の火	3	2	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	-	
効果：	行動値+[Lv*5]。シーン１回。							
氷炎の剣	3	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	技能:白兵。命中:-2。攻撃力+[Lv+6]。G値:6。射程:至近。							
形状変化:柔	5	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	シーン中のG値+[Lv*2]							
氷河の腕甲	3	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	シーン中のG値+[Lv*3]。							
地獄の氷炎	5	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果：	前提：氷炎の剣。G値+Lv*3							
氷の回廊	1	1	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	飛行場対で戦闘移動。移動距離+[LV*2]							
氷盾	3	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	G値+[Lv*5]。							
崩れずの群れ	1	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	カバーリング。１メインプロセスに１回。							
灼熱の結界	5	1	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	G値+[Lv*2]							
氷雪の守護	3	3	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	ダメージを-[Lv+1]D。							
自動触手	5	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	ガードの際に宣言。攻撃してき相手に[Lv*3]のHPダメージ。1R1回。							
異形の守り	1	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	重圧を受けても使用可。暴走以外のBSを１つ回復。複数の場合は選択。							

特殊Dロイス【オルタナティブ化】
効果：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)

HO1カヴァー：女子高校生/ワークス：高校生
貴方はAPP15ぐらいの普通の女子高校生である。
最近の悩みは恋がしたいと思ってることぐらい。
下校後コンビニでお菓子とかを購入後自宅へ帰る途中突然背後から地響きが起こる。
振り向いてみるとそこには巨大な生物がいて・・？
シナリオロイス:HO2

７月２４日生まれ。
最終話にて、彼方くんとつきあい始めた。

「ほら 死ぬより怖いことがさ、あるでしょ？」
ーーーうん。でも、生きるからこそ、得られるものもあると思うんだ。彼が、みんなが、教えてくれた。

キャラクター名
才塔 真宵(さいとう まよい)

プレイヤー名

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
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

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
命のカーテン	3	4	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果： 崩れずの群れ使用直前に宣言。ガード距離を10mまで拡大。１シナリオLv回。								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果： C値-Lv(下限7)								
炎の刃	5	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	白兵	-	
効果： 攻撃力+[Lv*2]								
フェニックスの翼	3	4	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	至近	自身	自動	-	
効果： 自分のHPを[Lv*5]点回復する。戦闘中でない場合、１シーン１回まで。								
凍てつく刃	5	3	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	-	
効果： 自分以外のキャラクターのダメージロール直前に使用。ダメージ+[1d+Lv*3]								
氷河の壁	3	3	ｵｰﾄ	至近	範囲(選択)	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 前提：氷盾。HPﾀﾞﾒｰｼﾞ-10。1シーンLv回。								
ｽﾌﾟﾘﾝｸﾞｼｰﾙﾄﾞ	3	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果： G値+10。1シーンLV回。								
鋼の氷	3	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果： G値+10。1シーンLV回。								
異形の加護	1	4	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果： HPダメージを-●点するエフェクトと同時に使用。効果に+3D。1R1回。								
ｱﾏﾃﾗｽ	3	4	ﾒｼﾞｬｰ	-	単体	白兵	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 前提：炎の刃。攻撃力+[Lv*4]。ﾀﾞｲｽ-2個。								
ﾀﾞｲｱﾓﾝﾄﾞﾀﾞｽﾄ	1	3	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 前提：氷雪の守護。ﾀﾞﾒｰｼﾞ-3D。								
ｸﾛｽﾊﾞｰｽﾄ	3	4	ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	80↑	
効果： 攻撃力+[Lv*4]。ﾀﾞｲｽ-2								
環境適応	★							
効果：								
氷の理	★							
効果：								
不燃体	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								