

キャラクター名
シュラヴァ+30

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ	ワークス	カヴァー
	ブラックドッグ		
オプション		年齢	性別
覚醒		衝動	初期侵食率 180 %
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	356
肉体	4	0	0			4	行動値	16
感覚	2	0	0	1	1	4	(非装備時)	16
精神	2	0	0	6		8	戦闘移動	21
社会	0	0	0	2		2	全力移動	42

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	3	2	RC	4	2	交渉		
回避	3	2	知覚	2	2	意志	2	2	調達		
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
		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)	タイム	消費	
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
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								
ヴァイタルアップ	★		セット	至近	自身	自動		
効果: HP+80[侵蝕率-100]、1回/シナリオ								
加速装置	3		セット	至近	自身	自動		
効果: 【行動値】+12[LV*4]								
雷の加護	3		マイナー	至近	自身	自動		
効果: 判定ダイス+3[LV]								
コンセ:ブラックドッグ	4		メジャー	-	-	-		
効果: C値-4[LV] (下限7)								
雷の剣	5		メジャー	至近	-	対決		
効果: 攻撃力+5、同エン不可でも同エン可								
雷の槍	3		メジャー	視界	-	対決		
効果: 攻撃力+10[LV*2+4]、判定ダイス-1、同エン不可								
雷神の槌	5		メジャー	視界	範囲(選択)	対決		
効果: 攻撃力+6、同エン不可								
フラッシングプラズマ	5		メジャー	視界	シーン(選択)	対決		
効果: 対象・射程変更、判定ダイス-0[5-LV]、1回/シナリオ								
鼓舞の雷	★		イニシ	視界	単体	自動		
効果: イニシ割込み、行動消費なし、1回/シナリオ								
状態復元	★		オート	至近	自身	自動		
効果: バッドステータス回復、HP-5								
蘇生復活	★		オート	至近	自身	自動		
効果: HP1で蘇生、1回/シナリオ								
	★							
効果:								

肉体4 感覚4 精神8 社会2
 白兵 射撃5 RC6 交渉
 回避5 知覚4 意思4 調達

HP356 (クライマックス9回) HP266 (クライマックス7回) 装甲値3 侵蝕率180%

《ヴァイタルアップ》	/★ /セット	/自動/自身	/至近/	/HP+80[侵蝕率-100]、1回/シナリオ
《加速装置》	/3 /セット	/自動/自身	/至近/	/【行動値】+12[LV*4]
《雷の加護》	/3 /マイナー	/自動/自身	/至近/	/判定ダイス+3[LV]
《コンセ:ブラックドッグ》	/4 /メジャー	/-/	/-/	/C値-4[LV] (下限7)
《雷の剣》	/5 /メジャー	/対決/-	/至近/	/攻撃力+5、同エン不可でも同エン可
《雷の槍》	/3 /メジャー	/対決/-	/視界/	/攻撃力+10[LV*2+4]、判定ダイス-1、同エン不可
《雷神の槌》	/5 /メジャー	/対決/範囲(選択)	/視界/	/攻撃力+6、同エン不可
《フラッシングプラズマ》	/5 /メジャー	/対決/シーン(選択)	/視界/	/対象・射程変更、判定ダイス-0[5-LV]、1回/シナリオ
《鼓舞の雷》	/★ /イニシ	/自動/単体	/視界/	/イニシ割込み、行動消費なし、1回/シナリオ
《状態復元》	/★ /オート	/自動/自身	/至近/	/バッドステータス回復、HP-5
《蘇生復活》	/★ /オート	/自動/自身	/至近/	/HP1で蘇生、1回/シナリオ

▼ノンストップスコール 16dx+6@7 攻撃力:16/範囲(選択)/視界
 ▼イレクトロキュート 16dx+6@7 攻撃力:21/範囲(選択)/至近
 ▼サンダーストーム 16dx+6@7 攻撃力:21/シーン(選択)/視界
 16dx+6@7