

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ		ワークス	傭兵	カヴァー	ヒーロー
	パロール					
オプション			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	31
肉体	2	1	0		1	4	行動値	12
感覚	2	0	0		2	4	(非装備時)	11
精神	3	0	0			3	戦闘移動	16
社会	1	0	0			1	全力移動	32

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	1		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	4		調達		
運転:	2		芸術:			知識:			情報: 軍事	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
栄光と勝利の槍	白兵	4r	3	11		「カウンター」を取得する。
栄光と勝利の槍	射撃	4r	3	11		上の射撃版。
メジャー	白兵	8r+8		20		コスト12。C値8。エフェクト①+②+③+④+⑤。
メジャー(100↑)フルバースト	白兵	30r+10		40		コスト合計33。C値7。ガード、装甲無視。エフェクト1+2+3+①+②+③+④+⑤+⑥。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
アーマーコスチューム		8	-1	-2	エフェクトが組み合わされた攻撃のHPダメージ-3。
アームドスカーフ		2	-	3	エフェクトによる武器と変化した素手の攻撃力+4。「完全黙化」の最中でも使用可能。

所持品	
ヒーローズクロス	
パワーソース:サイエンス	
思い出の一品	

合計装甲: 10 合計回避: -1

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
遺産継承者: 栄光と勝利の槍	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 2 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								
解放の宴	1	6	セットアップ	至近	自身	自動	100↑	
効果: ラウンド間、あらゆるダイス+5個。飛行状態になる。シナリオLV回。								
雷神の降臨	3	6	セットアップ	至近	自身	自動	100↑	
効果: ラウンド間、攻撃力+[LV×5]。ただし、【行動値】が0になる(他の修正より優先)。								
フルインストール	3	5	イニシアチブ	至近	自身	自動	100↑	
効果: 組み合わせ不可。ラウンド間、あらゆるダイス+[LV×3]。								
コンセントレイト:ブラックドッグ	2	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果: C値-LV(下限値7)。								
瞬速の刃	3	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: ダイス+[LV+1]個。								
巨人の斧	3	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 攻撃力+[LV×3]。ダイス-2個。								
アームズリンク	2	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: ダイス+LV個。								
アタックプログラム	4	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 達成値+[LV×2]。								
バリアクラッカー	1	4	メジャー	武器	-	対決	80↑	
効果: ガード、装甲無視。シナリオLV回。								
カウンター	1	4	リアクション	武器	単体	対決	80↑	
効果: 「タイミング:メジャー」のエフェクトと組み合わせ可。「対象:単体」の攻撃が来た際、リアクションとして対象に攻撃を行い、対決に勝利した方の攻撃が命中する。未行動でのみ行動可能で、使ったら行動済みになる。シナリオLV回。								
孤独の魔眼	1	4	オート	視界	効果参照	自動	-	
効果: 「対象:範囲、範囲(選択)」の攻撃を「対象:単体」として、自分ひとりに変更する。その時、カバーリングの対象にならない。シナリオLV回。								
レスキューアクション	★							
効果:								
効果:								

自分に「勝利」の為の戦いをもたらすなら、だいたいのはやる。