キャラクター名
東風・ジョニー・拓海

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チルドレンC	カヴァー	学生
オプショナル		年齢	18	性別	男性
覚醒	探求	衝動	飢餓	初期侵食率	28 %
出自	有名人	経験	大失敗	邂逅	【秘密】起源種

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	0	1			1
感覚	1	0	0			1
精神	2	1	2			5
社会	5	0	0			5

HP	27
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

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	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：医療			情報：警察		
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
素手	白兵	1r		-5		

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

コネ：UGN幹部	
コネ：警察官	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
母親	P 慈愛	N 食傷		
起源種	P 友情	N 隔意		
ローザ・バスカヴィル	P 連帯感	N 恥辱		
PC1 東風 夜ツ子 10歳	P 庇護	N 劣等感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10	残り財産P： 6

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								
妖精の手	2	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果：対象の判定のダイス目を一つ10にする。シナリオにLV回まで使用可能								
要の陣形	3	3	メジャー	-	3体	-	-	
効果：対象を3体に。シナリオLV回								
導きの華	2	2	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果：次の達成値＋[LV*2]								
癒しの水	1	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果：HPを[LV]D+5点回復								
狂戦士	2	5	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果：次のC値-1、ダイス＋[LV*2]								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

旧名藤原・ジョニー・拓海。
事件後東風夜ツ子の付近に潜伏するということで記憶を操作し、東風ジョニーに。

ＰＣ②
ロイス：PC①
ワークス/カヴァー：UGNチルドレン/学生
PC①を見守る優しい先輩枠です！

http://www.fear.co.jp/dbx3rd/download/dc3_recordsheet_k.pdf
Dロイス用のシート
https://caunserahomare.hatenablog.com/entry/2018/11/05/%E4%B8%8A%E7%B4%9A%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%AED%E3%83%AD%E3%82%A4%E3%82%B9%E8%A7%A3%E8%AA%AC%E3%81%9D%E3%81%AE%EF%BC%91%EF%BC%8F%E8%B3%A2%E8%80%85%E3%81%AE%E7%9F%B3%EF%BC%8F%E8%B5%B7

★注意点
●現在軸（レネゲイド拡散から20年後）より、１年ほど前の時間軸になります。
●シナリオギミックによりほぼジャーム化するPCが居ます。
●シナリオギミックにより半数以上がロストします。
●以上により、初期作成130点PCを推奨します。が、経験点を振りたければ好きなだけ振って構いません。上限はなしとします。
経験点が高い場合、上記のギミックを殴り倒して全員生還させる可能性が増えます。
●現在軸の１年前なので、当時まだ未発見のDロイス、Eロイス、ウロボロスシンドロームの使用不可です。