キャラクター名
楠 名取

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ キュマイラ	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	16(外見上)	性別	女子
覚醒	命令	衝動	嫌悪	初期侵食率	44 %
出自	人工生命	経験	研究機関	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	5	1	3			9
感覚	1	0	0			1
精神	1	0	0			1
社会	1	0	0			1

HP	39
行動値	0
(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	1		射撃	1		ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚			意志	6		調達	4	
運転：二輪	5		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
フォールンヴィークル	運転	10r+5	0	13		〈運転:二輪〉のインラインスケート.
トンファー	白兵	9r	3	2		ガード用.装備すると旋棍蹴を使用可能.
旋棍蹴	運転	12r+5	-	13		①+②.コスト4.C値-2.
旋棍蹴+ソードビット	運転	13r+5	-	22		③→①+②.コスト4+4.C値-3.(100%以上)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
フォールンヴィークル	0	13	0	-3	謎テクノロジーによってダメージを軽減する.

合計装甲：	13	合計回避：	0

所持品	
フォールンヴィークル	
アームブレード	
制服	
携帯電話	
コネ：UGN幹部	
ブレイカー	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
No.11 秘密兵器:フォールンヴィークル	P	N		
エイル	P	N		
八重樫 若菜	P 信頼	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	10	残り財産P：	7

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								
ハードワイヤード	2	基+4	常時	至近	自身	自動	-	
効果：専用アイテムLv.個取得.侵食率基本値+4.								
ヒューマンズネイバー	1	基+5	常時	至近	自身	自動	RB	
効果：衝動判定ダイス+Lv.(侵食率でLv.UPなし.)								
オリジン:サイバー	3	2	マイナー	至近	自身	-	RB	
効果：シーン中【社会】判定の達成値+[Lv.×2]								
加速装置	3	1	セット	至近	自身	-	-	
効果：ラウンド中【行動値】+[Lv.×4]								
コンセントレイト:BD	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果：C値-Lv.(下限値7)								
鋼の馬	2	2	メジャー	-	-	〈運転〉	-	
効果：判定ダイスを+Lv.								
ポルターガイスト	1	4	マイナー	至近	自身	自動	100%	
効果：武器を1つ破壊.シーン中攻撃力を加算.								
人間発電機	★	-	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果：歩くモバイルバッテリーと化す.								
電子使い	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：記録媒体に読み書きできる.								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

【ビルドについてあれこれ】
元キャラシ「https://charasheet.vampire-blood.net/mae2a5892c11b8920db7ff846f3e7f61f」
黎明心声のアリアライトで遊ぶために転用しつつちょっと修正.
・秘密兵器専用アイテム「ブレイカー」追加.
・<運転>+1
・<意志>+4
・《オリジン：サイバー》+2

【運用方法】
基本的に常に搭乗状態であることをGMにゴリ押しで通す.(ダメなら素直にマイナーで搭乗)
フォールンヴィークルは搭乗状態であらゆる判定に+1Dのボーナスが乗るのでフル活躍しましょう.
ただしなぜかヴィークルは乗ると鈍足になる矛盾があるからフレーバー的に《加速装置》を取得.

戦闘に関してはワークスの関係で白兵技能もあるけど《コンセントレイト》が乗らないから基本的に運転一択.
装甲無視等はないからダイス数と固定値で押し切るしかない.
《鋼の馬》はタイミングがリアクションのエフェクトとも組み合わせられるけど《エースドライバー》のEA改定前環境だと実質メジャーのみのエフェクト.
《ポルターガイスト》で選択する武器は1つと明記されてるけど回数制限はないから毎ターン1個ずつ武器を射出できるはず.ソードビット射出はロマン.トンファービットは使う意味が薄い.
購入判定で戦闘用きぐるみやアームドスーツが取れたらいいなって思う.

【成長方針】
《ウェポンマウント》や《マインドエンハンス》で武器や防具を充実させるといいんじゃないかな.