

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	作業員	カヴァー	死体処理
	サラマンダー					
オプション			年齢	20	性別	男
覚醒	渴望	衝動	破壊	初期侵食率	33	%
出自	ごく普通の家庭	経験	永劫の別れ	邂逅	秘密	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	4	0	1			5	行動値	4
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	2	0	0			2	全力移動	18

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	10		射撃			RC			交渉	1	
回避	1		知覚	1		意志	3	1	調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: 軍事	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 裏社会	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: 地下世界	2	
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
[バーニングナイフburning knife] (武器作成)	白兵	5r+8	6	11+6		<氷炎の剣> + <地獄の氷炎>
[フレアスタックflare stack] 初手コンゼ+フレイムタン	白兵	5r+8	6	11+6-4		C値-2、白兵攻撃の射程を視界に変更、攻撃力-4
[フレイムスマッシュflame slash] 29→目コンゼ+結合解除	白兵	7r+8	6	11+6		C値-2、ダイス+2個、装甲無視
@100 [バーニングナイフburning knife] (武器作成)	白兵	5r+8	6	12+9		<氷炎の剣> + <地獄の氷炎>

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 情報屋	
コネ: 手配師	
思い出の一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
旅の仲間	P 友情	N 疎外感		
家族	P 遺志	N 恐怖		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
申し子	P	N		

最大財産P: 8 残り財産P: 4

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							
C: サラマンダー	2	2	メジャー					
効果:	C値-2							
氷炎の剣	5	3	マイナー	至近	自身	自動成功	-	
効果:	シーン間武器作成、<白兵>、命中-2、攻撃力+[Lv+6]、G値6、射程至近							
フレイムタン	1	2	メジャー	視界	-	白兵	-	
効果:	エフェクトを組み合わせた白兵攻撃の射程を視界に変更、攻撃力-[5-Lv(最大0)]にする							
結合粉碎	4	4	メジャー	-	-	シンドローム	ピュア	
効果:	エフェクトを組み合わせた判定ダイス+Lv個、対象の装甲無視してダメージを算出							
アンプリフィケーション	3	5	メジャー	-	-	-	Dロイス	
効果:	あらゆる判定に組み合わせ可、攻撃力+[Lv×5]、1シナリオに3回まで							
炎の刃	1	2	メジャー	武器	-	白兵/射撃	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×2]する							
閃熱の防壁	5	4	オート	視界	単体	自動成功	ピュア	
効果:	対象にHPダメージが適用される直前に使用、対象が受ける予定のダメージを-[Lv+2]d点する、自身を対象にできず1R1回まで							
不燃体	★	-	常時	至近	自身			
効果:	燃えないし寒くない							
炎の理	★	-	メジャー	至近		自動		
効果:	炎を作り出すエフェクト、この効果でダメージを与えることはできない、必要ならRC判定							
アップドラフト	★	-	メジャー	至近	範囲選択	自動		
効果:	激しい燃焼で空気を温めて上昇気流を発生させ、自分や周囲の味方を飛行状態にする、戦闘中はこのエフェクトを使用できない							
プラズマカッター	★	-	メジャー	至近	自身	自動		
効果:	超高熱のプラズマを発生させて物質を切断する							
効果:								
効果:								
効果:								

DX3rd「Alice in WonderGround」Case1: The Pool of Tears
ロイスメモ
S>>切符を送ってきた相手 P: 好奇心/ON: 嫌悪 「お礼」しないと…ねえ?
・死体 OP: 執着/N: 偏愛 燃やしておかないと後々面倒じゃないか
・ディーさんとダムさん P: 好奇心/ON: 猜疑心 何か知ってそうなんすよね～
・同乗者 OP: 連帯感/N: 無関心 ま、旅は道連れって言うすからね～
・リクヴィダートルたち P: 親近感/ON: 隔意 俺はあいつらの様にはならない
昇華>>フラットファイブ OP: 親近感/N: 悔悟 あんたみたいな奴こそ、表の世界で生きるべきなんだ

ロイスメモCase2: A Mad Tea-Party
1. 切符を送って来た相手 P: 好奇心/ON: 嫌悪 「お礼」しないと…ねえ?
昇華、死体 OP: 執着/N: 偏愛 燃やしておかないと後々面倒じゃないか
昇華、ハッタとヘイヤ P: 執着/ON: 殺意 機会が会ったらぶっ飛ばしたいっすよねえ…
4.過去の出来事 OP: 後悔/N: 無関心 思い出したくない、故に名前も捨てた
5.両親 P: 慕情/ON: 偏愛 そいえば、どういふ人だったかも、良く知らない…
6.旅の仲間 OP: 連帯感/N: 隔意 悪いっすね

ロイスメモCase3: The Mock Turtle's Story
1.切符を送って来た相手 P: 好奇心/ON: 嫌悪 「お礼」しないと…ねえ?
2.家族 P: 遺志/ON: 恐怖 まだ整理がつかないままで…
3.女王 P: 傾倒/ON: 憎悪 ぶっ飛ばしてやるっす!
4.モックさん P: ご同類/ON: 嫌悪 気に喰わねえ野郎っすね