

キャラクター名
超越者

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	カヴァー
	エンジェルハイルウ			
オプション	年齢		性別	
覚醒	衝動	初期侵食率		150 %
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	140
肉体	2	0	0		8	10	行動値	20
感覚	3	0	0		2	5	(非装備時)	20
精神	2	0	0		8	10	戦闘移動	25
社会	1	0	0		4	5	全力移動	50

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	8		射撃			RC	8		交渉	6	
回避			知覚			意志			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
天空剣	白兵	12r+8		20		②⑥単体攻撃
氷河の時代	RC	16r+8		17		③⑥クソ強範囲攻撃。ただし1回だけ。
武器: 光炎の剣	白兵	10r+8	3	6		①⑤⑦

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		

最大財産P: 10 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								
炎の加護	3	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: サラマンダーエフェとの組み合わせ時、判定ダイス+LV個								
炎の刃	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 組み合わせたエフェクト攻撃力を+ [LV×2]								
氷の塔	3	3	メジャー	視界	範囲(選択)	対決	-	
効果: 「攻撃力: + [LV×3]」の射撃攻撃。同一エンゲージ不可。1シーン1回。								
燃える魂	3	4D10	オート	至近	自身	自動	120↑	
効果: 戦闘不能時、HPを [LV×10] 回復。シナリオ1回								
光の剣	2	2	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: 種別・技能: 白兵。攻撃力: + [LV4]、G値: 3、射程: 至近 武器生成装備。								
コンセントレイト: サラマンダー	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: 指定シンドロームエフェと組み合わせ時、C値 [-LV]								
オリジン: レジェンド	2	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: 【精神】判定達成値+ [LV×2]								
生命増強	3	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: HP最大値+ [LV×30]								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

パブリックエネミー (P131) から。ボス用データです。省略していますが、わかりやすくしたつもり。これ…ルルプの方、クロスバースト…多いんですよ…誤植かなあ…。

PCを5m離れた1エンゲージに設置。
 ・マイナーで光炎の剣 (①⑤⑦)
 →攻撃力: +6、G値: 3、射程: 至近。サラマンダーエフェ使用時判定ダイス+4個、【精神】判定ダイス+4個 の武器を作成・装備
 ・メジャーで氷河の時代 (③⑥)。(1回だけ発動可能)
 →範囲射撃攻撃。同一エンゲージ不可
 ・接近されたら、天空剣 (②⑥)
 →単体白兵攻撃。
 ・HP0の時、燃える魂 (1度だけ使用) HP30回復。