

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	バロール サラマンダー		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	37	%
出自	義理の両親	経験	死と再生	邂逅	忘却	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	50
肉体	2	1	0			3	行動値	5
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	5
精神	3	0	0			3	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	1		意志			調達	6	
運転:			芸術:家事(料理)	3		知識:			情報:噂話	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
クリスタルシールド	白兵	3r-1	12	0		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の品	
情報収集チーム	
スマホ	
ギランティプラス	
ドロップアウト	
春日一族	
消費	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス	消費
起源種	P	N		
義理の親	P 幸福感	N 疎外感		
アルフレッド・J・コードウエル	P 好奇心	N 不信感		
向日葵	P 庇護	N 隔意		
PC2	P 連帯感	N 不安		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 16 残り財産P: 8

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								
不壊の氷(不死身の炎)	3	1d10	セットアップ	至近	自身	自動	100	
効果: そのシーンの間、自身のHP・最大HPを+LV×10(50)する。効果は戦闘不能になると終了する。1シナリオ1回								
氷雪の守護	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果: 自分が受けるダメージを-「LV+1」D点する 1R1回								
氷盾	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値+LV×5								
炎陣(氷陣)	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: 一人を庇う 行動済みにはならない。行動済みでも使用可 1メインプロセス1回								
孤独の魔眼	1	4	オート	至近		自動		
効果: 範囲→自分一人 ※1シナリオLV回								
グラビディテリトリ	3	-	常時	-	自身	-		
効果: 最大HP+LV×7								
温度調節	1	-						
効果: EA111								
ディメンションゲート	1	3						
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

セットアップ: 不壊の氷(不死身の炎) (1d10)
HP+50→計HP100

コンボ名:
氷盾+氷雪の守護(孤独の魔眼+氷(炎)陣)(C5+4+4)
80~99(LV+1)
G値29+5d10

100~149(LV+2)
G値34+6d10

※氷雪の守護は1R1回

購入したいもの
インクリボン(12/2) 種別:コネのアイテムの効果を受けた判定を行う直後に使用。その判定のにダイス+2する
アームドスーツ(15/25) ドッジ-3、行動値-2、装甲+10、白兵攻撃力+3
ホワイトハーブ(18/不可) メジャーで使用することで自身のエンゲージにいるキャラクターを2d10点回復させる
パープルテンプター(20/17) マイナーで使用することで自身のHPを10点回復させる。 浸蝕+3

(まだ適当に生えるかもしれない)設定