

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン サラマンダー		ワークス	探偵	カヴァー
	オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
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	30
肉体	2	0	0			2	行動値	8
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	8
精神	4	1	1			6	戦闘移動	13
社会	2	0	1			3	全力移動	26

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	4		交渉		
回避			知覚	1		意志	4		調達		
運転:	2		芸術:			知識:			情報: 噂話	4	
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
侵蝕率100%未満	RC	9r+4		15		範囲選択、同じエンゲージにいる相手を対象にできない
侵蝕率100%以上	RC	9r+4		18		範囲選択、同じエンゲージにいる相手を対象にできない

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
ストレンジフェイス	

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		
	P	N		

最大財産P: 6    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								
コンセントレイト:サラマンダー	2	2	メジャー					
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限7)								
氷の塔	5	4	メジャー	視界	範囲選択	RC		
効果: 攻撃力+[Lv*3]の射撃攻撃を行う。同じエンゲージにいるキャラクターを対象にできない。								
氷の回廊	1	1	マイナー		自身			
効果: 飛行状態で移動を行う。その際、移動距離を+[Lv*2]mする。								
生き字引	1	1	メジャー		自身	意志		
効果: すべての〈情報:〉の代わりに使用して、情報収集判定を行える。その際、判定のダイスを+Lv個する。								
ラストアクション	1	5	オート		自身		100%	
効果: 戦闘不能になった瞬間に使用する。あなたはメインプロセスを行う。このメインプロセスは行動済みでも行え、行っても行動済みにならない。シナリオ1回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

◆コンセプト  
戦いはスマートに。氷の柱を叩きつけ、真実を白日の下に晒しましょう。

◆マイナーアクション  
氷の回廊  
戦闘移動を行う。

◆メジャーアクション  
・コンセントレイト、氷の塔 (+ストレンジフェイス)  
クリティカル値8(7)とし、判定ダイスを+3個して、攻撃力+15(+18)の射撃攻撃を行う。同じエンゲージにいる相手を対象にできない。

◆戦闘不能になった瞬間  
ラストアクション  
戦闘不能になった瞬間に使用する。あなたはメインプロセスを行う。このメインプロセスは行動済みでも行え、行っても行動済みにならない。このメインプロセスが終了するまで、あなたは戦闘不能の扱いにならない。シナリオ1回まで。

◆情報収集判定  
生き字引  
すべての〈情報:〉を代わりに〈意志〉で判定し、その判定ダイスを+1個(+2個)する。