

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ サラマンダー		ワークス	高校生	カヴァー
	オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率	3 %
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	32
肉体	4	1	0			5	行動値	4
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	1	0	0			1	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			射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			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
		0				

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 マス 消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 2 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								
コンセントレイト:ブラックドッグ	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果: C値-LV								
雷の槍	2	2	Xジャー	視界	-	対決	-	
効果: +[LV×2+4]の射撃攻撃、命中判定-1D、同エンゲージ不可								
イオノクラフト	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 飛行状態で戦闘移動、移動距離+[LV×2]								
絶対零度	3	(3)	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 暴走中【精神】判定+[LV+1]D、侵蝕値でレベルアップしない								
プラズマカノン	3	4	Xジャー	視界	単体	対決	100↑	
効果: +[LV×5]の射撃攻撃								
フルインストール	3	5	インテリゲン	至近	自身	自動	100↑	
効果: ラウンド中、全判定+[LV×3]D、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:								

・要望①: 能力を上手く使えていない
 ⇒ 60%未満のとき、《雷の槍》の命中ペナルティ込みで命中が1D(80%時でさえ2D)しか振れないことで表現。

・要望②: ちょっと浮く
 ⇒ 《イオノクラフト》で表現。

・《絶対零度》: 「暴走中にこそ集中力と精神が研ぎ澄まされる」というフレーバーテキスト、氷はあまり関係ないとも言える

・《プラズマカノン》: サラマンダーのエフェクトだけどプラズマなので電気として演出

・戦闘能力の推移: 100%未満は弱い、暴走する(衝動判定を放棄して自動失敗すればOK)と常にダイスが増える、100%以上で火力爆上がり&1回だけ命中爆上がり