キャラクター名
未定

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー バロール	ワークス	高校生	カヴァー	
オプショナル	エンジェルハィロゥ	年齢		性別	
覚醒	犠牲	衝動	嫌悪	初期侵食率	31 %
出自	兄弟	経験	親友	邂逅	好敵手

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	1	3			6
感覚	1	0	0			1
精神	3	0	0			3
社会	2	0	0			2

HP	35
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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	4		知覚	1		意志	3		調達	4	
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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12	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								
リフレックス:サラマンダー	2	2	リアクション		自身			
効果： 基本1p171参照								
陽炎	2	3	リアクション	至近	自身	回避		
効果： 基本1p150参照								
御使いの声	2	2	リアクション	至近	自身	回避		
効果： 基本2p80参照								
孤独の魔眼	2	4	オート	視界	効果参照	自動		
効果： 基本1p105参照※メモに追記アリ								
斥力障壁	4	2	オート	視界	単体	自動		
効果： 基本1p105参照※メモに追記アリ								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

※エフェクト入れ替え案@斥力障壁
基本的に「誰かの側で守る」ことが基本の回避盾PC構成です
弱点としては以下の通り
①相手から範囲攻撃されないと守れない(狙われないと意味がない&守る対象のみの「単体攻撃」をされた場合に対処する方法がない)
②攻撃エフェクトを持たない(エフェクトが入っていない攻撃だと妨害されないこともあるので、デメリットばかりではない)
③移動エフェクトを持たない(守るべき対象が前線タイプだった場合に移動の必要有/移動にはマイナーを使えば良いので此方もどうにかなる)
④回避に失敗した時、ダメージ軽減にやや不安(斥力障壁はその保険&他PCのダメージ軽減にも使える)
⑤オートアクション/リアクション命のPCのため、「バットステータス：暴走/重圧(基本1p249)」が天敵

①と②の対策として、「斥力障壁Lv4(バロール)」を「憎悪の炎Lv1(サラマン/基本2p159)」と「炎の刃Lv1(同p162)」に変更する
　→ヘイトを集める効果のある攻撃エフェクトです。将来的に取得するものとしてもおススメ
③はマイナーアクションで移動するか、他のPCに移動エフェクトを取って貰う
④は、他のPCのダメージ軽減を諦めるなら「融解(基本2p162)」に変更
　確定でダメージを減らせるので、回避盾として成長するつもりがあれば、将来的に成長で取得するのもアリ
※サラマンエフェクトに「斥力障壁」に似た効果を持つ「氷雪の守護」があるが、トライブリードなら断然「斥力障壁」がおススメ
→固定値でダメージ軽減できる&トライブリードは取得可能レベル(≒実際効果)に制限がかかるため
⑤の対策はとにかく「意志」を上げて、衝動判定に負けないこと！重圧は将来的に暴走回復ｴﾌｪｸﾄの取得をおススメ

※エフェクト入れ替え案@孤独の魔眼
エンジェルハイロウに同効果エフェクト「ミスディレクション」有
ただしコストはこちらの方が重め/回避を肩代わりしまくる予定ならいつか同時取得も？