

キャラクター名  
風間朱理

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン サラマンダー	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル	モルフェウス	年齢	16	性別	男
覚醒	忘却	衝動	妄想	初期侵食率	35 %
出自	複製体	経験	永劫の別れ	邂逅	親友

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	36
肉体	3	1	3			7	行動値	16
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	16
精神	2	0	0			2	戦闘移動	21
社会	2	0	0			2	全力移動	42

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	2		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
<b>ロイス</b>					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費	
神速の使い手	P	N			
複製体	P	N			
及川深代	P	N			
エピソード	P	N			
神宮ゆかり/タイタス	P	N			
斎藤門	P	N			
扉	P	N			
最大財産P:	4	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・サラマンダー	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: コンセ。								
インフィニティウェポン	1	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果: 武器を作成(攻撃7+LV、ガード3)								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 武器を2本作る								
ギガンティックモード	1	3	メジャー	武器	範囲(選択)	対決	-	
効果: 範囲攻撃、武器は破壊								
マルチウエボン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 両手に武器、								
影走り	2	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: シナリオLV回、封鎖など無視で戦闘移動								
スピードスター	1	3	セット	至近	自身	自動	d口	
効果: 次の攻撃のダメージ+【行動値】								
炎の刃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 攻撃力+LV×2								
先手必勝	4	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 行動値+LV×3、侵蝕常時+4								
火の檻	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: エンゲージを封鎖								
異形への変貌	1	-	セット	至近	自身	自動	-	
効果: 侵蝕率による追加ダイスを2倍に								
瞬間退場	1							
効果:								
	★							
効果:								

攻撃ダメージが60点になるように調整。  
固定値ですでに34点あるので、そのままぶつけばオーケー。

侵食率を、クライマックス開始時の神宮ゆかりと同じにする。  
攻撃後、PCへのロイスをひとつタイタスにして、達成値を+1d10する。  
また、戦闘不能になった際にイベント発生。説得に成功することで、神宮ゆかりへのタイタスを昇華して復活する。  
説得に失敗した場合、PCへのロイスをタイタスにし、復活した上で、再び戦闘を行う。

とらわれた後は、セットアップごとに衝動判定を行う。  
2d10上がると考えるのが楽。

侵食率を計算し、バックトラックで戻ってこられるかどうかで、エンディングが変わる。  
目安として、ロイスが3つ残った状態で、eロイスが4つとなるので、125%をボーダーとする。  
侵蝕は一度の攻撃で17(最初のターンだけさらに4)上がるので、クライマックスまでに90%行かないくらいを目安に。