

キャラクター名 御子神司

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ノイマン		ワークス	探偵	カヴァー	元刑事
	オプション		年齢	性別		
覚醒	死	衝動	闘争	初期侵食率	34 %	
出自	天涯孤独:羽柴 颯太		経験	危険な仕事	邂逅	自身:羽柴 颯太

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	0	1			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	4	1	1			6	戦闘移動	13
社会	3	0	0			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			交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:	2		芸術:			知識:			情報:	3	
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	消費
Dロイス:達人	P	N		
Sロイス:羽柴 颯太	P 信頼	N 嫉妬		
元嫁	P 好意	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
CLオルクス	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-1下限7								
要の陣形	2	3	メジャー	-	3体	-	-	
効果: シナリオ中LV回								
縛鎖の空間	2	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果: ダメ入ったら重圧と放心 シナリオ中LV回								
棘の縛め	1	1	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果: 攻+LV ダメ入ったら硬直 射撃攻撃								
鋼のあぎと	2	3	メジャー	視界	-	対決	-	
効果: 攻+7 装甲無視 シナリオ中LV回								
アニマルティマー	1	3	メジャー	-	-	-	-	
効果: 判定ダイス1+LV								
プロファイリング	★							
効果: 基本中の基本だぼけ								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

場ならし シナリオ中2回
 0~59 CL(2)+要の陣形(2)+縛鎖の空間(2)+棘の縛め(1)+鋼の顎(2)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)=
 3体対象 装甲無視 コスト15 重圧、放心、硬直 攻撃力13 RC(6) 10dx@8
 60~79 CL(2)+要の陣形(2)+縛鎖の空間(2)+棘の縛め(1)+鋼の顎(2)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)=
 3体対象 装甲無視 コスト15 重圧、放心、硬直 攻撃力13 RC(7) 11dx@8
 80~99 CL(2)+要の陣形(2)+縛鎖の空間(2)+棘の縛め(1)+鋼の顎(2)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)=
 3体対象 装甲無視 コスト15 重圧、放心、硬直 攻撃力13 RC(8) 12dx@8
 ここから シナリオ中3回
 100~129 CL(3)+要の陣形(3)+縛鎖の空間(3)+棘の縛め(2)+鋼の顎(3)+アニマルティマー-Dロイス達人(2)=
 3体対象 装甲無視 コスト16 重圧、放心、硬直 攻撃力14 RC(9) 14dx@7

通常攻撃
 0~59 CL(2)+棘の縛め(1)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)= コスト6 硬直 攻撃力6 RC(6) 10dx@8
 60~79 CL(2)+棘の縛め(1)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)= コスト6 硬直 攻撃力6 RC(7) 11dx@8
 80~99 CL(2)+棘の縛め(1)+アニマルティマー-Dロイス達人(1)= コスト6 硬直 攻撃力6 RC(8) 12dx@8
 100~129 CL(3)+棘の縛め(2)+アニマルティマー-Dロイス達人(2)= コスト7 硬直 攻撃力7 RC(9) 14dx@8