

キャラクター名

プレイヤー名

|        |           |      |       |      |     |
|--------|-----------|------|-------|------|-----|
| シンドローム | エンジェルハイロウ | ワークス | 高校生   | カヴァー | 0 % |
|        | パロール      |      | 年齢    |      |     |
| オプション  |           |      | 初期侵食率 |      |     |
| 覚醒     | 衝動        |      | 邂逅    |      |     |
| 出自     | 経験        |      |       |      |     |

|    |     |      |      |    |     |     |        |    |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
|    | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP     | 27 |
| 肉体 | 0   | 1    | 0    |    |     | 1   | 行動値    | 13 |
| 感覚 | 4   | 0    | 0    |    |     | 4   | (非装備時) | 13 |
| 精神 | 3   | 0    | 2    |    |     | 5   | 戦闘移動   | 18 |
| 社会 | 1   | 0    | 0    |    |     | 1   | 全力移動   | 36 |

| 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  | 1  |    | 知覚  | 1  |    | 意志  |    |    | 調達     |    |    |
| 運転: |    |    | 芸術: |    |    | 知識: |    |    | 情報: 噂話 | 2  |    |
| 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          |
|--------|----|------|----|-----|----|-------------|
|        | RC | 5r+4 |    | 0   |    | 対象: 範囲(選択)  |
|        | RC | 5r+4 |    | 0   |    | 対象: シーン(選択) |
|        | RC | 5r+4 |    |     |    |             |

| 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 |
| Dロイス/複製体 | P       | N       |    |       |    |
|          | P       | N       |    |       |    |
|          | 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   | 2  | 2    | メジャー   | -  | -       | 対決 | -    |    |
| 効果: C値-[LV]  |    |      |        |    |         |    |      |    |
| スターダストレイン  | 1  | 6    | メジャー   | 視界 | シーン(選択) | 対決 | -    |    |
| 効果: 対象をシーン(選択)に変更/シナリオ1回                           |    |      |        |    |         |    |      |    |
| ミスディレクション  | 1  | 5    | オート    | 視界 | 単体      | 自動 | -    |    |
| 効果: 「対象: 範囲」または「対象: 範囲(選択)」の攻撃を「対象: 単体」に変更/シナリオLV回 |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 停滞空間   | 3  | 2    | メジャー   | 視界 | 単体      | 対決 | -    |    |
| 効果: 命中した対象の行動値を0にする/ダメージ与えられない/シナリオLV回             |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 死神の瞳   | 5  | 3    | メジャー   | 視界 | 単体      | 対決 | -    |    |
| 効果: 命中で次ダメージ+[LV+2]D/ダメージ与えられない                    |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 因果歪曲   | 1  | 3    | メジャー   | -  | 範囲(選択)  | -  | -    |    |
| 効果: 対象を範囲(選択)に変更/シナリオLV回                           |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 時間凍結   | 1  | 5    | イニシアチブ | 至近 | 自身      | 自動 | 80   |    |
| 効果: イニシアチブにメインプロセスを行う/行動済みにならない/使用后HP-20/シナリオ1回    |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 時の棺  | 1  | 10   | オート    | 視界 | 単体      | 自動 | 100  |    |
| 効果: 判定を失敗させる/シナリオ1回                                |    |      |        |    |         |    |      |    |
| バランスブレイク   | 1  | 4    | メジャー   | 視界 | 単体      | 対決 | -    |    |
| 効果: 命中で重圧付与/シーンLV回                                 |    |      |        |    |         |    |      |    |
|  | ★  |      |        |    |         |    |      |    |
| 効果:  |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 効果:  |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 効果:  |    |      |        |    |         |    |      |    |
| 効果:  |    |      |        |    |         |    |      |    |

時間凍結で先手を取ってシーンに行動値0化重圧次ダメージ+[7(8)]Dをばら撒くスタイル。因果歪曲とるか硬直とるかは悩んだ。侵食率は割りど厳しいけどもかなりウザイと思う。武器作成型白兵あたりには非常に相性がいい。

足はそこそこだけ敵が速いと加速する刻で先手とられて時間凍結のコストが足りなくなるのが怖いかな。味方にカバーリングが行動値上昇して貰えるとありがたいけど、まあなくてもある程度は仕事出来ると思う。あと攻撃を当てた後に加速する刻でマイナー消費停滞空間解除されたら悲しい。つまりは加速する刻は許されない。

一人だとダメージを与えられないからタイマンとかさせられると間違いなく死ぬ。