

キャラクター名 右左美 晴景
プレイヤー名

シンドローム	サラマンダーノイマン	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	UGNエージェント
		年齢		性別	男
オプション					
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	30%
出自	天涯孤独	経験	実験体	邂逅	主人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	2	0	0			2	行動値	9
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	9
精神	4	1	2			7	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	全力移動	28

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	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	3	
運転:			芸術:			知識: 火薬	2		情報: UGN	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
ワイヤーウィップ (鉄糸)	白兵	2r-2		6		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウエポンケース	
コネ: 要人の貸し	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリタス消費
Dロイス: 守護者P	N	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 10 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クストラ化								
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								
コンセントレート (ノイマン)	2	2	メジャー	武器	-			
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
炎の刃	4	2	メジャー			対決		
効果: 攻撃力+Lv×2。								
カウンター	1	4	リアクション	武器	単体	対決	80%	
効果: メジャーアクションと組み合わせ可能。単体攻撃を仕掛けてきた場合、達成値を難易度として判定し、成功した場合、その攻撃を無効にし攻撃できる。1シナリオにLv回。								
インフェルノ	1	4	メジャー	-	単体	対決	100%	
効果: ダメージを与えた場合、対象を行動済みに変更する。対象は単体から変更できない。1ターンに1回使用可能。								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	効果参照		
効果: 白兵を精神で判定。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

カウンター白兵型 攻撃力固定値14

長所
・<加速する刻>からの全体攻撃時、守護者からのカウンター&スタン攻撃=1ターン目のボス1体の行動を完全に封じる
・1ターンに1度のスタン攻撃
・10mまでなら攻撃が届く。
・ワイヤーを使った忍者っぽいRPが豊富。

短所
・火力がまいち
・先手が取りづらい
・射程範囲は10mなのでカウンターが発動できない場合がある(射撃型の方が安定する)
・GM泣かせな構成なので使用できない。(仮に使用してもSロイスタリタスからのインフェルノ再使用は控えること)

相性の良いPC
・エンジェルハイロウやソラリスの妨害系エフェクト・・・カウンターを決めやすい
・物質合成や従者使い・・・ボス1体を封殺するので1ターン準備にけるエフェクトが無駄にならない。
・風の渡し手による瞬間支援特化or器用貧乏支援PC・・・カウンターは1回限定なので同じく1回限定エフェクトの方が効率が良い。

相性の悪いPC
・メジャーアクション強化の範囲支援エフェクト・・・ボス戦ではリアクション主体のスタイルになるので効果が適用されない。
・カバーリング型・・・ボス1体を1ターン封殺するのでカバーリングができないor守りが固すぎてGMが困る