

キャラクター名  
ニーナ (NO.1927)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ウロボロス	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	小学生
オプション		年齢	?	性別	女の子
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	41 %
出自	人工生命	経験	生命停止	邂逅	借り

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	1	0	0			1	行動値	12
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	12
精神	3	1	0			4	戦闘移動	17
社会	0	0	1			1	全力移動	34

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	6		交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達	4	
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	
思い出の品	
要人への貸し	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
起源種 (オリジナルレネゲイド)	P	N		
研究者 (違星英治)	P 慕情	N 疎外感		
志賀野淳二	P 好奇心	N 不安		
少年	P 庇護	N 隔意		
緋部 壺切	P 親近感	N 嫉妬		
下水子 (典子)	P 好奇心	N 敵愾心		
咲鳥 奏	P 尽力	N 脅威		

最大財産P: 10    残り財産P: 0

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								
ヒューマンズネイバー	1		常時	至近		自動		
効果: 衝動判定ダイス+LV								
オリジン:レジェンド	5	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 精神を使用する判定の達成値+LV×2								
リフレックス:ウロボロス	2	3	リアクション	至近	自身	シンドローム		
効果: クリティカル値を-LV(下限7)								
ミラーコート	3	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果: ドッジのダイス+LV+2								
ミラーイメージ	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	80	
効果: ドッジ判定のC値-1(下限6)、攻撃力-5、1シナリオLV回								
浄玻璃の鏡	1	1	リアクション	至近	自身	RC		
効果: RCでドッジを行える								
原初の黄/アニマルテイマー	2	4	メジャー/リアクション			シンドローム		
効果: このエフェを組み合わせた判定のダイス+LV+1								
原初の紫/氷壁	1	6	オート	至近	自身	RC		
効果: タイミング:リアクションのエフェと組み合わせ可能。 射程: 視界に存在するキャラが攻撃の判定を行った直後に使用する。その達成値を難易度齢、このエフェを合わせた判定を行う。成功した場合、攻撃は失敗となる。 未行動でのみ使用でき、使用後に行動済みになる								
原初の赤/さらなる力	1	6	メジャー	視界	単体	RC/要20		
効果: 行動済みの対象に使用することで対象は未行動になる。この対象は変更できない、このエフェは1Rに1回まで使用できる								
真昼の星	1		メジャー	至近	自身	自動		
効果: EA27								
イージーフェイカー/ディメンションゲート	1	3	メジャー	至近	効果参照	自動		
効果: EA127/EA35								
効果:								
効果:								

セットアップ  
ミラーコート (3) + (ミラーイメージ (4) 要80)  
マイナー  
オリジン:レジェンド (シーン持続なので戦闘前に使っておきたいところ)

80~  
リフレックス:ウロボ+浄玻璃の鏡+アニマルテイマー  
判定: RC、対象: 単体、射程: 視界、侵食率: 3+1+4(8)、ダイス:、C値: 7(6)、攻撃力: 0(-5)  
13dx+6+12@7(6)

100~  
リフレックス:ウロボ+浄玻璃の鏡+アニマルテイマー  
判定: RC、対象: 単体、射程: 視界、侵食率: 3+1+4(8)、ダイス: 10、C値: 7(6)、攻撃力: 0(-5)  
16dx+6+14@7(6)

セットアップ  
・ミラーイメージ: ドッジ判定のC値-1(下限6)、攻撃力-5、1シナリオLV回 2(4)/2  
オートタイミング  
・氷壁(6): タイミング:リアクションのエフェと組み合わせ可能。 射程: 視界 に存在するキャラが攻撃の判定を行った直後に使用する。その達成値を難易度齢、このエフェを合わせた判定を行う。成功した場合攻撃は失敗となる。 未行動でのみ使用でき、使用後に行動済みになる  
・さらなる力 (6) : タイミング:メジャー、行動済みの対象に使用することで対象は未行動になる。この対象は変更できない、このエフェは1Rに1回まで使用できる。