

キャラクター名
エンハイ/オル支援型

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	UGN	エーエージェントA	カヴァー
	オルクス				
オプショナル		年齢			性別
覚醒		衝動			初期侵食率 0 %
出自		経験			邂逅

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	1	0			1	行動値	12
感覚	4	0	1			5	(非装備時)	12
精神	2	0	0			2	戦闘移動	17
社会	2	0	0			2	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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 自由	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
単体支援コンボ (100%)						対象: 単体 イルミネイト+導きの華 対象が次に行なう判定のダイス+3 (+4) 風、達成値+8 (+10)
複数支援コンボ (100%)		0				対象: 3体 イルミネイト+導きの華+要の陣形 対象が次に行なう判定のダイス+3 (+4) 風、達成値+8 (+10)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
情報収集チーム	

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 残り財産P: 8

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							
イルミネイト	3	2	メジャー	視界		自動		
効果:	対象が次に行なう判定のダイス+Lv個							
導きの華	4	4	メジャー	視界	単体	自動		
効果:	対象が次に行なう判定の達成値+[Lv×2]							
要の陣形	3	3	メジャー		3体			
効果:	対象を3体に変更 シナリオLv回							
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動		
効果:	対象の判定のダイス目ひとつを10に変更 シナリオLv回							
力の法則	3	4	オート	視界	単体	自動	100%	
効果:	対象が行なうダメージロールに+[Lv+1]D ラウンド1回							
ミスディレクション	1	5	オート	視界	単体	自動		
効果:	対象の判定直前に使用 対象: 範囲か対象: 範囲 (選択) の攻撃を対象: 単体に変更する シナリオLv回							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

エンジェルハイロウを活かした支援型。バフは無難な数値だが、支援の幅がそれなりに手広い。

メジャーアクションに《単体支援コンボ》《複数支援コンボ》で味方の判定ダイスと達成値を強化し、《妖精の手》でさらに判定を支援する。範囲攻撃が来れば、《ミスディレクション》で範囲を縮小して味方を護り、100%を越えれば《力の法則》でダメージを強化できる。情報判定では、《情報収集チーム》と高い財産点を活かして活躍できるだろう。万が一の場合は、ここで《妖精の手》を切ることもできる。

エンハイが噛んでいるため元の行動値が高く、このサンプルではさらに感覚を1上げて行動値を12にしている。他PCの行動値が低い場合、能力値1点分を他に回してもいいだろう。