

キャラクター名 プレイヤー名

反撃エンノイプラント

シンドローム	エンジェルハイロウ ノイマン	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	120 %
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	86
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	10
精神	4	0	0			4	戦闘移動	15
社会	1	0	0			1	全力移動	30

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	6		RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
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
光の銃	射撃	3r+6		4		
		0				コンバットシステム: 命中ダイス+2、攻+5
アサルトシステム	射撃	10r+6		9		コンセ+コンバ
アサルトシステム・EX (イクス)	射撃	10r+16		9		コンセ+コンバ+イクス

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達人<アデプト>	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							
ヒューマンズネイバー	1							
効果:								
オリジンプラント	2	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	シーン中「感覚」を使用した判定の達成値+[LV*2]							
コンセノイマン	2							
効果:	組み合わせた判定のC値-LV (下限7)							
光の銃	1	2	セット	至近	自身	自動		
効果:	射撃武器作成/命中0/攻撃力: +{LV+2}/G値-/射程: 視界							
鏡の盾	1	8	オート			自動	100	
効果:	HPダメージ適用直後に使用。そのHPダメージを与えた相手に対し、自身が受けたダメージと同じダメージを与える(最大LV*20点まで)。シナリオ1回							
シャッフル	★	4d10	オート	至近	自身	自動	120	
効果:	自身に対し「対象:単体」の攻撃が行われた際、リアクションの直前に使用。その攻撃の対象を、自身と同じエンゲージにいる別のキャラクターひとりに変更する。シナリオ1回まで							
コンバットシステム射撃	3	3(5)	メジャー/リ	-	-	射撃	-	
効果:	組み合わせた判定のダイスを+{LV+1}個する。							
エクスマキナ	2	4	メジャー/リ	-	-	射撃	リミット	
効果:	コンバットシステムと組み合わせた判定の達成値を+10。シナリオLV回まで。							
カウンター	3	4	オート	武器	単体	対決/白兵・射撃	80↑	
効果:	メジャーアクションのエフェクトと組み合わせ可能。対象がこのキャラクターに対し「対象:単体」の攻撃を行ってきた際にリアクションとして使用。対象に攻撃を行う。対決に勝利した側の攻撃が命中する。未行動時のみ使用でき、使用後に行動済みになる。シナリオLV回まで。							
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	対象が判定を行った直後、その達成値を+[LV*3]する。ラウンド1回。							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果:	自身が戦闘不能になった瞬間に使用。メインプロセスを行う。行動済みでも可・行動済みにならない。メインプロセス終了まで戦闘不能の効果は適用されない。シナリオ1回まで使用可。							
E生命増強	2		常時					
効果:	HP+[LV*30] (60)。侵食率でLVUPしない。							
	★							
効果:								

反撃型

こいつがなんの草なのか考えたい