

キャラクター名 "深緑の使徒"      プレイヤー名  

シンドローム	オルクス	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	
	ソラリス				
オプション		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	27
肉体	0	0	1			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	2	1	2			5	戦闘移動	12
社会	5	0	0			5	全力移動	24

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	2		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	2		調達	1	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		情報:UGN	1	
運転:			芸術:			知識:医療	1		情報:警察	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
素手	白兵	1r		-5		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
防弾防刃ジャケット	6	3	-	-	

所持品		合計装甲:	3	合計回避:	0																																								
コネ:UGN幹部		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td></td><td>N</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	P		N			P		N			P		N			P		N			P		N			P		N		
ロイス																																													
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム	消費																																					
P						N																																							
P						N																																							
P						N																																							
P						N																																							
P		N																																											
P		N																																											
コネ:警察官																																													
最大財産P:	12	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:オルクス	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値を-LV(下限値7)								
要の陣形	1	3	メジャー	-	3体	-	-	
効果: 対象を3体に。シナリオLV回								
導きの華	2	2	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 次の達成値+[LV*2]								
癒しの水	1	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果: HPを[LV]D+5点回復								
狂戦士	2	5	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 次のC値-1、ダイス+[LV*2]								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

※能力値《肉体》《感覚》《精神》《社会》のいずれかに0がないように、初期能力点を配分すること。  
 ※カヴァー・ワークスなど、各ステータスはHOに従い、または、任意に変更すること。

エフェクト詳細

**ワーディング**  
 特殊な物質を空中に散布し、一般人を無力化するエフェクト。いつでも使用できる。  
 シーンに登場している非オーヴァードのキャラクターは全員エキストラとなる。逆に登場しているオーヴァードは使用されたことが自動的にわかるものとする。  
 このエフェクトの効果は、シーン中とする。

**リザレクト**  
 自らの受けた損傷を回復するエフェクト。あなたが戦闘不能になったときか、シーンの終了時に使用する。  
 貴方の戦闘不能状態を回復し、HPを(LV)D点回復する。回復したHPと同じだけあなたの侵食値が上昇する。このエフェクトは侵食値100%以上では使用できない。このエフェクトは重圧を受けていても使用できる。

**コンセントレイト:シンドローム**  
 集中力を発揮するエフェクト。組み合わせたエフェクトのクリティカル値を-LVする(下限値7)  
 取得時に自分の取得しているシンドロームから一つを選び《コンセントレイト:サラマンダー》のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。

エフェクト詳細