

キャラクター名
 黒影 マキナ

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ウロボロス	ワークス	UGN	エージェントC	カヴァー
オプション		年齢			性別
覚醒	渴望	衝動	解放	初期侵食率	35 %
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	60
肉体	1	0	0		10	11	行動値	44
感覚	1	0	0		12	13	(非装備時)	44
精神	5	1	0		12	18	戦闘移動	49
社会	1	0	0		10	11	全力移動	98

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		5	射撃		5	RC	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		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
闇黒剣暗闇	白兵	11r+5	0	10		
		0				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
メモリー: 牧野 来瞳	
メモリー: 椎崎 御船	
メモリー: V	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 24 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							
c ノイマン	3							
効果:	c値-3							
コントロールソート	1							
効果:	精神代用							
マルチターゲット	8		メジャー			白兵・射撃		
効果:	範囲攻撃の場合達成値+LV×2							
急所狙い	8		メジャー			白兵・射撃		
効果:	攻撃力+LV×2							
原初の赤 浸透撃	6		メジャー			白兵		
効果:	ガード不可 シナリオLv回							
混色の氾濫	6		メジャー		範囲(選択)	シンドローム		
効果:	範囲変更 シナリオLv回							
幻想の色彩	8		メジャー	視界		シンドローム		
効果:	射程変更 シナリオLv回							
原初の紫 復讐の刃	6		オート					
効果:	リアクションを放棄して反撃							
世界を喰らう者	1		メジャー		シーン(選択)	シンドローム		
効果:	《混色の氾濫》対象変更。HP-20。シナリオ1回							
刹那の勝機	1		オート	至近	自身			
効果:	ダメージを0に。シナリオ1回							
天上からの誘い	6		イニシアティブ	至近	自身			
効果:	ラウンド間達成値+LV×5。シーン1回							
カウンター	1							
効果:	メジャーを行い反撃 シナリオLv							
コンバットシステム	6		メジャー/リアクション			射撃		
効果:	判定+Lv+1D							

ギフト: 統合
 このデータを所持するキャラクターはセットアッププロセスに宣言することで以下の効果を得る
 ①侵蝕率をこのシーンの間+300%し、全ての能力値に+10する。宣言してから3R目のクリンナッププロセスに死亡する
 ②《傍らに立つ影: 復讐の刃》で反撃する際、シーン内の対象に対して行うことができる
 ③与ダメ時、対象が持つエフェクトの一つを選択する。選択したエフェクトを同じLvで取得する。この効果はシナリオ1回使用できる
 ④キャラクターが判定を行った際、判定の結果が成功であれば失敗に、失敗であれば成功に変更する
 ⑤対象: 単体でない攻撃を行う際、対象: シーンに変更することができる。この効果はR1回使用できる
 ⑥与ダメ時、対象にBS邪毒(ランク3)、硬直、放心、重圧を与える
 ⑦自身に対するダメージ計算時、100点以下のダメージは0として扱う
 ⑧自身に不利な効果を受けた際、自身のHPを10点消費することで効果を打ち消すことができる
 ⑨士撞 春馬に対するダメージに+100点する
 ⑩このシーンに登場している自身以外のキャラクターはあらゆる判定のダイスを-3Dする
 ⑪ドッジの際判定を行わず、達成値は50として扱う
 ⑫自身の攻撃力に常にこのシーンに登場している自身以外のキャラクターの数×5点(最大50点)加える
 このDロイスはバックトラックおよび経験点の計算の際、Eロイス4つ分として計算する。
 トランジエントシステム
 種別: 一般
 ①オートアクションで宣言することができる。このセッション中使用していないEロイス一つを選択する。選択したEロイスの効果を失う代わりに以下の効果から選択し適用することができる。シナリオ1回
 ●判定のダイス+10D

