

キャラクター名
Death RAY

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ブラックドッグ		ワークス	FHエージェントA	カヴァー	FHエージェント
	オプション		年齢	28歳(1991/9/10)	性別	男
覚醒	命令	衝動	憎悪	初期侵食率	117 %	
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	88
肉体	2	1	0			3	行動値	10
感覚	4		0			4	(非装備時)	10
精神	2		0			2	戦闘移動	15
社会	0		0	1		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	15		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	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
白兵	白兵	6r+15	5	5		エフェクト不使用。リアはドッジ
ブレイズライトニング	RC	2r+1	C7	→		Da[3D+14] 至近不可。リアはガード
天来(&超侵蝕)	RC	2r+11	C7	→		Da[3D+28] シーン()・至近不可。対リア不可

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
防弾防刃ジャケット	6	3	-	-	軽量ベスト。俊敏性を阻害しないため好む。

所持品		合計装甲:	3	合計回避:	0
U:セーフハウス(最大1つ)					
C:サポートスタッフ					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	
強化兵(バーサーカー),FH	P	N			
亜純血(デミブリード)	P	N			
雷帝(サンダーロード)	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	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	2	3d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果: コスト分のHPで復活								
生命増強	2		常時					
効果: 最大HP+[Lv*30]								
サイバーアーム	2		常時					
効果: Change.素手データ Da[5]								
超人的弱点	5		常時					
効果: 【天来】 予兆時に受けるダメージ+10								
ハイリザレクト	10		常時					
効果: 《リザレクト》回復量+20								
異常耐性: 重圧	★		常時					
効果: "重圧"効果を受けない								
加速する刻	5		イニシア		自身	自動	com×	
効果: 行動権無視メインプロセスを行う								
光芒の疾走	3		マイナー		自身	自動		
効果: エンゲージ無視の戦闘移動を行う								
コンセ:ブラックドッグ	3		メジャー	-	-	sdr		
効果: ; C-Lv(≥7)								
雷の槍	5		メジャー	視界	-	<RC>		
効果: Da[14]射攻; Di-1, 至近不可								
ミカヅチ	3		メジャー	-	-	sdr		
効果: ; Da+3d, Di-2								
スターダストレイン	3		メジャー	視界	シーン()	<RC>		
効果: ; Change.対象・視界, Da-5								
破滅の天使	★		メジャー	-	-	<RC>		
効果: ; Ac・成否妨害不可, Co不可								
滅びの光	3		メジャー	-	-	sdr	単体×	
効果: ; Da+9								

1 R前…光モード。《光芒の疾走》で接近し、白兵攻撃を行う。リアクションはドッジを選択。
 1 R後…雷モード。必要があれば《光芒の疾走》で距離をとり、RC攻撃を行う。リアクションはガードを選択。
 2 R初…メジャー消費で"隠密"状態をとる。PC4感知描写で警戒を促す。自身のイニシアチブは待機を宣言する。
 2 R終…全PC,Khを対象に【天来】。《超人的弱点》がここに対応。
 以降…光/雷の行動を交互に行う。
 ※隠密状態…メジャー消費でこの状態をとれる。アクションの選択対象とならない・移動を妨害できない・マイナー,メジャー,オート,リアクション,1点以上のダメージ,発見判定に敗北した時、この状態は解除される。
 ※発見判定…<知覚>同士での達成値対決。この時メジャーエフェクトの使用を認める。

