

キャラクター名

本多 鈴鹿(ほんだ すずか)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン キュマイラ		ワークス	UGN	エージェントA	カヴァー	
	オルクス		年齢			性別	男(女)
オプション							
覚醒	無知		衝動	憎悪		初期侵食率	37%
出自	待ち望まれた子		経験	仲間の死		邂逅	友人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	4	1	2			7	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	1			3	全力移動	16

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	2		射撃			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
ワイヤーウィップ	白兵	7r	0	6		非常に細い鞭

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)	タイタス消費
		対抗種(カウンターレネゲイド)	P	N	
		家族	P 幸福感	N 不安	
			P 好意	N 嫌悪	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
		最大財産P: 8 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								
縮地	5	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：移動時にシーンの任意の場所に移動可能								
バックスタブ	4	-	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果：《縮地》後そのメインの白兵攻撃力が+(Lv×5)される								
ターゲットロック	2	3	セット	視界	単体	自動	-	
効果：単体対象の攻撃力が+(Lv×3)								
電光石火	1	3	メジャー/リアクション	-	-	-	-	
効果：組み合わせた判定ダイスが+(Lv+1)								
コンセントレイト《ハヌマーン》	3	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果：クリティカル値-Lvする。								
眠れる遺伝子	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：動物の姿になれる(ハヤブサ)								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

●セットアッププロセス
→【ターゲットロック】、単体攻撃力+(Lv×3)、浸食値3

●マイナーアクション
→【縮地】、それにより【バックスタブ】発動、白兵攻撃力+(Lv×5)、浸食値2

●メジャーアクション
→【コンセントレイト:ハヌマーン】+【電光石火】(判定ダイス+(Lv+1)) ワイヤーウィップで攻撃(判定-2) 浸食値5
9dx@7
◇100浸食値
13dx@7
○ダメージ算出
[[命中判定達成値]÷10+1] d10+32
◇100浸食値
[[命中判定達成値]÷10+1] d10+40
※オーヴァード時 +2d10(メイン終了時HP□3)

●回避
7dx+1
◇100浸食値
10dx+1