

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン	ワークス	UGN	エージェントC	カヴァー
オプション	エグザイル	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	1	0	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	4	1	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	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	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:機械工学	7		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
天の火		0		40		命中-10、<交渉>判定の達成値を常に+10
		0				↳技能:<機械工学>

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
サポートプログラム					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイス	消費	
器物使い(ツールマスター)	P	N			
アッシュ・レドリック	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	6	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								
援護の風	4	2	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が判定を行う直前に使用する。その判定のダイスを+[Lv]個する。1ラウンド1回まで								
ウィンドブレス	2	2	オート	視界	単体	自動	リミット	
効果: 《援護の風》を使用する直前に宣言する。《援護の風》を使用した判定の達成値を+[Lv*3]する								
コンセントレイト:ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値を-[Lv] (下限7)								
戦闘嗅覚	2	4	メジャー	-	-	対決	80%	
効果: あらゆる攻撃の命中判定と組み合わせられる。組み合わせる行う攻撃の攻撃力を+【精神】する。1シーンに[Lv]回まで								
神機妙算	2	3	メジャー	-	範囲(選択)	-	80%	
効果: 組み合わせたメジャーアクションの対象を範囲(選択)に変更する。1シーンに[Lv]回まで								
①	★							
効果:								
②	★							
効果:								
③	★							
効果:								
④	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

データだけ重視するならばっっちゃけエグザイルはいらないけど、それよりこのDロイスでくっついた天の火を見てくれ……コイツをどう思う？

すごく……大きいです……

犯人は「天の火と融合しただけ」などと供述しており……

天の火単体だとC値が下がらないうえに達成値も不安なので、《戦闘嗅覚》を起点にしてエフェクトを組み合わせる構成。

《援護の風》+《ウィンドブレス》には頭が上がらない。使わなくても元のダイスが結構多い(10個)ので別のところに経験点を回すのもアリ。

その場合はエフェクトを差し替えるか、ハヌマーンを丸ごと抜いて技能を上げるなりアイテムを取るなりします。

命中判定 素ダイス: 5dx@10-3 / アイテムとエフェクト使用: (5+4+2+3)dx@8+7+6-10 = 14dx@8+3

ダメージ 素ダイス: (n+1) d10+40 / エフェクト使用: (n+1) d10+45