

キャラクター名
飛鼠郁夫 (ひそ いくお) ※基本ルルブ版のみ使用

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ		ワークス	UGN支部長B	カヴァー	
	モルフェウス					
オプション			年齢		性別	
覚醒	死	衝動	嫌悪		初期侵食率	153 %
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	300
肉体	1	0	0			1	行動値	18
感覚	5	1	2			8	(非装備時)	18
精神	1	0	1			2	戦闘移動	23
社会	1	0	0			1	全力移動	46

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	5		RC			交渉		
回避	1		知覚	2		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
①+②+③+④ (攻撃)	射撃	16r+5		24		16dx+5@7 攻撃判定 (/10+1) d10+24 命中判定

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)	タイマス	消費	
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	残り財産P:	0		

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								
ハンドレッドガンズ	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 武器作成。攻撃力+[Lv+4] 射程30m								
主の恩恵	4	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 組み合わせた判定ダイス+Lv個								
小さな塵	4	2	メジャー	武器	-	射撃	-	
効果: 攻撃力+[Lv×2]								
マスヴィジョン	2	4	メジャー	-	-	シンドローム	100%	
効果: 攻撃力+[Lv×5] する。1シナリオ3回。								
ギガンティックモード	1	3	メジャー	武器	範囲(選択)	白兵/射撃	-	
効果: 攻撃対象を変更。使用武器は破壊。								
コンセントレイト(エンジェルハイロウ)	3	2	メジャー	-	自身	シンドローム	-	
効果: C値を-Lv値(下限値7)								
ペネトレイト	1	3	メジャー	武器	-	白兵/射撃	-	
効果: 対象の装甲値を無視してダメージ。代わりに判定ダイス-1個。								
光の守護	1		オート	至近	自身	自動成功	120%	
効果: ダメージを0にする。1シナリオ1回。								
鏡の盾	2		オート	効果参照	効果参照	自動成功	100%	
効果: 自身が被ダメ直後に宣言。自身が受けたダメージ(最大で[Lv×20])を被ダメを行った相手に対して与える。1シナリオ1回まで。								
加速する刻	2		インテリゲン	至近	自身	自動成功		
効果: もう一回遊べるドン。1R1回。1シナリオ1回。行動済みでも行なえ、使用しても行動済みにならない。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

■インシテアチブプロセス■
「加速する刻」 効果…インシテアチブプロセスでメインプロセスを行える

■オート■
「光の守護」 効果…受けるダメージを0にする。1シナリオ1回のみ。

■マイナー■
「ハンドレッドガンズ+主の恩恵」
効果…判定ダイスに+4個。武器を作成→攻撃力6/射程30m/射撃武器。

■メジャー■
「ハンドレットガンズ+小さな塵+マスヴィジョン+ギガンティックモード+コンセントレイト」
効果…対象→範囲(選択)/攻撃力24/C値-3/射程:30m以内
(8+4+4) dx+5@7 攻撃判定(侵蝕率ボーナス込)
(/10+1) d10+24 命中判定

「ハンドレットガンズ+小さな塵+マスヴィジョン+ペネトレイト+ギガンティックモード+コンセントレイト」
効果…対象→範囲(選択)/攻撃力24/C値-3/射程:30m以内/装甲値無視攻撃/自身の判定ダイス-1個
(8+4+4-1) dx+5@7 攻撃判定(侵蝕率ボーナス込)
(/10+1) d10+24 命中判定