

キャラクター名  
オート妨害

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ハヌマーン		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー
	オプション		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	29
肉体	3	1	0			4	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	7		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	6	
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
両手剣	白兵	4r+4		9		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
----	----	----	----	----	----

所持品	
両手剣	
ウェポンケース	
コネ:UGN幹部	

合計装甲: 0    合計回避: 0

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

最大財産P: 16    残り財産P: 5

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								
コンセントレイト	2	2						
効果: C値-[LV]								
エンタングル	1	3						
効果: 重圧付与/シーンLV回								
デビルストリング	2	6		視界				
効果: オートアクション打ち消し(エネミーエフェクト及び制限-以外は不可)/シナリオLV回								
ジャイアントグロウス	1	5					100	
効果: 攻撃力+2D/範囲(選択)に変更								
音速攻撃	3	2						
効果: ダイス+[LV]								
マシラのごとく	3	5		-			80	
効果: 攻撃力+[LV]/ダイス-5/シナリオ1回								
擬態の仮面	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

オートアクションを、ぶっ壊す。

という訳で蘇生復活とかしてんじゃねーぞオラァ!というデータ。カバーリングや妖精の手とかも消すよ!  
戦闘用人格でダイス増えるからマシラのペナルティもあまり気にならない。

ところで状態異常回復エフェクトとかもあるけど、あれは「状態異常になった時」発動で蘇生エフェクトは「HPが0になった時」発動。殺しながら重圧を付与したら「蘇生エフェクトはオートなので重圧時には使えない」→「だから先に状態異常回復エフェクトを使う」→「蘇生エフェクト発動」って流れになるんだけど、蘇生エフェクトが使える「HP0になった時」から1つ別のものを挟んでいるから遊戯主でいうタイミングを逃したにはならないのだろうか?  
まあそんな面倒かつ悪用できそうな要素が適用されるわけないし回復からの蘇生は普通に出来そうだけど。どうせその状態異常回復エフェクトをデビルストリングで打ち消せば良いんだし。  
状態復元、異常耐性(どちらもエネミーエフェクト)は止めてね!