

キャラクター名  
ブレン・カン

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	その他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	30
肉体	0	1	1			2	行動値	8
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	8
精神	6	0	0			6	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 動物	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
		0				

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)	タイムス	消費
面制圧攻撃	P	N		
Armed Core	P	N		
Strombringer	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	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果: コスト分のHPで復活								
	1	[小隊]	[耐久]	[索敵]	[移動]	[燃料]	[回避]	
効果:								
《ストライダー》	★	RC	95	2	4	50	22%	
効果:								
《POWアーマー》	★	単機	90	2	3	-	25%	
効果:								
	1	[用途]	[弾数]	[命中]	[射程]	[威力]	[分類]	
効果:								
[ストライダー]	★							
効果:								
追尾ミサイル	○	攻/迎	7	70%	2-3	25	ミサイル	
効果:								
誘導ミサイル	○	攻/反	5	35%	2-2	35	ミサイル	
効果:								
バルムンク試作型	○	攻	1	85%	2-4	70	ミサイル	
効果:								
バリア弾	○	迎	3	85%	2-4	60	ミサイル	
効果:								
[POWアーマー]	★							
効果:								
バルカン	○	攻/迎	-	45%	1-1	10	機銃	
効果:								
補給機能	○	-						
効果:								
デコイ発生	○	耐久の	1	と同じ	回,現耐久1	戦闘で1	デコイを	
効果: (移動力)ヘクス距離に配置できる。								

『脳告』である。  
もとは双子であったが状態が安定せず母親と会うことなく機械につながる。  
母親はショックから子供は一人しかいなかったと思ひ込み、名も知らぬまま今生の別れとなる。

最年長の個体は17歳であり  
現在主に活動している個体は9歳だ

《ストライダー》  
C({機体数}\*5+1) 追尾ミサイル[2-3] 命中率70+[3]%  
1d100<=75 追尾ミサイル 命中率75%  
C({機体数}\*7+2) 誘導ミサイル[2-2] 命中率35+[3]%  
C({機体数}\*15+2) バルムンク射程[2-4] 命中率85+[5]%  
1d100<=88 バリア弾[2-4] 命中率85+3% 迎撃  
C({機体数}\*12+1) バリア弾[2-4]

{機体数}b100<=(70+{回避}-敵命中) 回避専念  
{機体数}b100<=(50+{回避}-敵命中) 部隊回避  
被弾機数b100<=({HP}-10-敵火力) 撃墜率  
{機体数}b100<=5 下限回避

《POWアーマー》

