

キャラクター名	プレイヤー名
ルドルフ・フォン・ヘレハーフェン	

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	FHセルリーダーD	カヴァー	ホテルマン
オプション		年齢	30	性別	男
覚醒	償い	衝動	妄想	初期侵食率	32 %
出自	政治権力	経験	敵性組織	邂逅	栄光

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0		1			1	行動値	8
感覚	0		1			1	(非装備時)	8
精神	6		0			6	戦闘移動	13
社会	2	1	1			4	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			射撃			RC			交渉		1
回避			知覚			意志	1		調達		2
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	4
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
ROOM 102		0				
ROOM 202		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																																													
ショットガン		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タ</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>申し子</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>父親</td> <td>P 尊敬</td> <td>N 憎悪</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>UGNエージェント</td> <td>P 友情</td> <td>N 憐憫</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タ	消費	申し子	P	N			父親	P 尊敬	N 憎悪			UGNエージェント	P 友情	N 憐憫				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)					感情(neg)	タ	消費																																										
申し子	P					N																																												
父親	P 尊敬					N 憎悪																																												
UGNエージェント	P 友情					N 憐憫																																												
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
コネ: 情報屋		最大財産P:	12	残り財産P:	3																																													
コネ: 手配師																																																		

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							
戦術	6	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	-	
効果:	EA-p.91 対象がこのラウンド中に行うメジャーアクションのダイスを+LV個(自身不可)							
常勝の天才	6	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	ピュア	
効果:	EA-p.94 対象がこのラウンド中に行う攻撃の攻撃力を+[LV*4]する。1シーン1回まで							
ファンアウト	1	4	セットアップ	至近	範囲(選択)	自動	-	
効果:	EA-p.92 対象は戦闘移動を行う。1シナリオLV回							
コントロールソート	★	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	EA-p.90 <射撃> このエフェクトを組み合わせた判定を【精神】で代替							
守りの弾	★	5	オート	至近	自身	効果	-	
効果:	EA-p.92 <射撃>武器を装備中かつ未行動時、20m以内に存在するキャラクターが攻撃の判定を行った直後に使用。その達成値を難易度とし、成功した場合攻撃を無効化する。使用後に行動済みとなる							
ランナウト	1	6	オート	至近	自身	自動	D口イス	
効果:	上級-p.63 ひとつのエフェクトのLVを+2する。シナリオLV回							
ドクタードリトル	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	EA-p.95 世界中のあらゆる言語を使いこなす。動物とも意思疎通できる							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【戦闘プラン】  
 ※()はレベル

《ROOM 202》  
 毎回セットアッププロセス  
 エフェクト: 戦術(6)=コスト6  
 対象: シーン(選択)  
 射程: 視界  
 メジャーアクションのダイスを+LV個  
 最初はダイス+6個

《ROOM 202》  
 セットアッププロセスで1回のみ。ミドル戦闘用  
 エフェクト: 戦術(6)+常勝の天才(6)=コスト12  
 対象: シーン(選択)  
 射程: 視界  
 メジャーアクションのダイスを+LV個、攻撃力を+[LV\*4]  
 最初はダイス+6個、攻撃力+24

《ROOM 202》  
 セットアッププロセスで1回のみ。クライマックス戦闘用。  
 エフェクト: 戦術(6)+常勝の天才(6)+ランナウト(1)=コスト18