

キャラクター名 宝条 隆盛(ホウジョウ リュウセイ)	プレイヤー名
-------------------------------	--------

シンドローム	オルクス ソラリス		ワークス	UGN支部長D	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	18	性別	男
覚醒	探求	衝動	嫌悪	初期侵食率	29	%
出自	政治権力	経験	心の壁	邂逅	借り	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	0	1			1	行動値	4
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	5	1	0			6	全力移動	18

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	2
回避			知覚			意志	1	1	調達	4	2
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		情報:UGN	1	2
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
妖精の手		0				侵蝕値+4、1G[LV]回、判定後に使用。ダイス目のひとつを10に変更
妖精の輪(《妖精の手》+《妖精の輪》)		0				侵蝕値+8、《妖精の手》をもう一度使用
		0				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化ビジネススーツ	14	3	0	0	(IC081)装備中の【社会】による判定の達成値に+2(適応済)
		合計装甲:	3	合計回避:	0

所持品	
メモリー:前支部メンバー(尊敬)	
思い出の一品	
情報収集チーム	

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイマス消費
特権階級	P	N	
記憶探索者	P	N	
霧谷雄吾	P	感服 N 憐憫	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P:	20	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								
メモリー	★	-	バックトラック	至近	自身	効果	-	
効果: (EA018)バックトラック時に使用、侵蝕率を-10する								
夢の雫	5	3	オート	視界	単体	自動	リミット	
効果: (HR084)1R1回、判定後に使用。達成値に+[LV×2]								
妖精の手	3	4	オート	視界	自身	自動	-	
効果: (EA100)1G[LV]回、判定後に使用。ダイス目のひとつを10に変更(一度の判定内で1回だけ可能)								
妖精の輪	1	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: (EA102)1G[LV]回、《妖精の手》と組み合わせて使用。1回の判定で使える《妖精の手》の回数を2回に変更								
タブレット	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: (EA115)1S[LV]回、ソラリスエフェクトと組み合わせたエフェクトの射程を視界に変更する								
多重生成	3	3	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: (HR084)《タブレット》と組み合わせて使用。対象を[LV+1]体に変更								
アクセラ	5	1	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果: (EA113)ラウンド中の行動値+[LV×2]								
リフレックス:ソラリス	3	2	リアクション	至近	自身	シンドローム	-	
効果: (EA132)C値-[LV](下限:7)								
命の盾	1	1	リアクション	至近	自身	<交渉>	-	
効果: (EA114)このエフェクトと組み合わせた判定でドッジを行う								
群れの召喚	3	1	リアクション	至近	自身	効果	-	
効果: (EA116)《命の盾》と組み合わせて使用。判定ダイス+LV								
戦乙女の導き	3	2	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果: (EA113)次のメジャーアクションの判定ダイス+[LV]個、攻撃力+5								
狂戦士	3	5	メジャー	視界	単体	自動	80↑	
効果: (EA117)次のメジャーアクションのC値-1(下限:6)、判定ダイス+[LV*2]個								
束縛の領域	1	5	オート	至近	自身	<交渉>	80↑	
効果: (EA101)1S1回、「射程:視界」に存在するキャラクターが行った攻撃の判定直後に使用。攻撃の判定結果を難易度判定を行い、成功した場合はその攻撃を失敗とする。判定に「タイミング:リアクション」と組み合わせて使用可能。								

◆更新履歴	
2020/07/12: データ更新	
・メモリー①	取得
・群れの召喚	取得 ⇒ LV: 3
・思い出の一品のフレイバーテキスト変更	
SS前章の追加	
2020/07/18: SS 1 話の追加	
2020/07/28: データ更新	
・夢の雫	取得 ⇒ LV: 5
・調達	LVUP ⇒ LV: 4
・知識:レネゲイド	取得 ⇒ LV: 1
・情報収集チーム	購入
2020/09/20: データ更新	
・不可視の領域	取得 ⇒ LV: 1
・夢の雫	取得 ⇒ LV: 1
2020/09/21: データ更新	
・アクセラ	LVUP ⇒ LV: 5
・世界の敵	取得 ⇒ LV: 1
・力の法則	取得 ⇒ LV: 3
2020/10/31: データ更新	
・リフレックス	LVUP ⇒ LV: 3
・コンセントレイト	取得 ⇒ LV: 2

