

キャラクター名  
防衛プログラム<射撃>

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン パロール	ワークス	エネミー	カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	闘争	初期侵食率	143 %
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	61
肉体	0	1	0	2		3	行動値	21
感覚	1		0	7		8	(非装備時)	21
精神	5		0			5	戦闘移動	26
社会	2		0	2		4	全力移動	52

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	2		RC			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:プログラム	10		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:		
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
斥力の矢	射撃	8r+1		6		
コンボ	射撃	15r+2		12		範囲(選択)/C値7/対象4m移動

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
		8			

所持品	

合計装甲: 8 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		
	P	N		

最大財産P: 8 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								
コンバットシステム<射撃>	2	3	Mジャー/リア	-	-	効果参照	-	
効果: 組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個する。								
巨人の斧	2	3	Mジャー	武器	-	白兵射撃	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV*3]する。ただし、このエフェクトを組み合わせた攻撃の判定のダイスを-2個する。								
斥力の鎧	2	2	Mジャー	視界	単体	シンドローム	-	
効果: 対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象は[LV*2]m移動する。この移動では、離脱を行なえる。対象がどう移動するかはあなたが決定する。								
斥力の矢	3	2	マイナー	至近	自身		-	
効果: そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。種別:射撃 / 技能:<射撃> / 命中:-1 / 攻撃力:+[LV*2] / ガード値:- / 射程:視界								
C:ノイマン	3							
効果: C値-Lv								
生命増強	5							
効果: HPをLv*30する								
蘇生復活	1	-	オート	至近	自身	-	-	
効果: 戦闘不能・死亡になった時HP1まで回復								
暗黒螺旋	5	3	オート	至近	自身	-	-	
効果: あなたが白兵攻撃に対してガードを行なう際に宣言する。あなたを攻撃してきたキャラクターに[LV*5]点のHPダメージを与える。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	-	100%	
効果: 相手が判定を行なう直前に使用する。その判定は失敗となる。「難易度:自動成功」のような、判定を行なわないものには使用できない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

効果:				
効果:				
効果:				
効果:				