

キャラクター名 防衛プログラム<指揮型>

プレイヤー名 _____

シンドローム	ノイマン オルクス		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	66
肉体	0	1	0	3		4	行動値	26
感覚	1		0	3		4	(非装備時)	26
精神	4		0	4		8	戦闘移動	31
社会	3		0	5		8	全力移動	62

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		4
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
素手	白兵	4r		-5		
コンボ	交渉	8r+4				C値-1/D+6/ATK+12

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	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	16	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								
アドヴァイス	5		メジャー			<交渉>		
効果: 次に対象が行うメジャーアクションのクリティカル値を-1(下限値6)し、その判定のダイスを+LV個する。								
弱点看破	3		メジャー			<交渉>		
効果: そのラウンドの間、対象が行なう攻撃の攻撃力を+[LV*3]する。								
ラストアクション	2	5	オート	至近	自身	-	100%	
効果: あなたが戦闘不能になった瞬間に使用できる。あなたはメインプロセスを行なう。このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行なっても行動済みにならない。また、このメインプロセスが終了するまで、戦闘不能の効果は適用されない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
要の陣形	3	3	メジャー	-	3体	シンドローム	オ/LV回	
効果: このエフェクトを組み合わせた行動の対象を3体に変更する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。								
導きの華	5		メジャー	視界	単体	<RC><交渉>		
効果: 対象が次に行うメジャーアクションの判定の達成値を+[LV*2]する。ただし、購入判定には効果を発揮しない。								
復讐の領域	2	4D10	オート	視界	単体	-	120%	
効果: あなたがHPダメージを適用した直後に使用する。そのHPダメージをあなたに与えたキャラクターを対象とする。対象はあなたが受けたHPダメージと同じだけ、HPダメージを受ける(最大であなたの最大HPまで)。このエフェクトは、あなたがカバリングした場合使用できず、1シーンに1回使用できる。								
蘇生復活	2	-	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								
反射適応	5	-	常備	至近	自身	-	-	
効果: 行動値+[Lv*2]								
生命増強	5	-	常備	至近	自身	-	-	
効果: HPをLv*30する								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

--	--