

キャラクター名
飯田

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプショナル		年齢		性別	
覚醒	死	衝動	加虐	初期侵食率	33	%
出自	政治権力	経験	親友	邂逅	秘密	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	1	1	0			2	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	4	0	0	1		5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
	RC	5r+2	0	1		振動球
	RC	5r+2	0	2		100%振動球
	RC	10r+2	0	1		アドヴァイス

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
手配師 要人への貸し	

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
父親	P 純愛	N 隔意		
親友	P 尊敬	N 憎悪		
コードウェル博士	P 幸福感	N 隔意		
ラクス	P 純愛	N 疎外感		
安登出 希芽瑠	P 誠意	N 嫌悪		
白衣の男	P 執着	N 憎悪		
ハデス	P 誠意	N 猜疑心		

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								
生き字引5	3	2	Xジャー	至近	自身	意志	-	
効果: 全ての〈情報:〇〇〉の代わりに使用して情報収集判定を行える。この時、情報収集判定のダイスを+LV個する。								
インスピレーション3	2	2	Xジャー	至近	自身	自動	-	
効果: GMに対して直接疑問点を質問できる。GMは回答を拒否できるが、その場合は使用回数に数えない。この効果は1シナリオにLV回まで使用できる。この効果は他のエフェクトと組み合わせて使用できない。								
アドヴァイス5	5	4	Xジャー	視界	単体	交渉自動	-	
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6)し、その判定のダイスを+LV個する。								
風の渡し手5	2	3	Xジャー	-	LV+1体	交渉	-	
効果: この効果を組み合わせた行動の対象を[LV+1]体に変更する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。								
振動球10	2	3	Xジャー	視界	-	RC対決	-	
効果: 「攻撃力: +LV」の射撃攻撃を行う。この攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。								
コンソレイト:ハヌマーン3	3	2	Xジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-1する(下限7)。取得時に自分の取得しているシンドロームから一つを選び、(コンソレイト:サラマンダー)のように記述して、シンドロームごとに別のエフェクトとして扱う。また、この効果は選択したシンドロームのエフェクトとして扱う事。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

構成指針: 情報収集に活躍するPCです。戦闘では味方のC値を下げたりダイスを増やしたり支援。自分で殴ることもできます。
 =====
 ★ミドルフェイズ
 「生き字引」を宣言後、侵蝕値を+2。より難しい判定を使用する場合は、ここにさらに「アドヴァイス」を組合せC-1ダイス+5で合計侵蝕値+6すると抜けない情報はない。
 エフェクトは戦闘以外のシーンでは1シーン1回になるので、情報判定と購入判定どっちかにしか使えない。
 2dx 情報判定
 6dx 情報判定 生き字引(侵蝕値+2)
 11dx9 情報判定 生き字引+アドヴァイス(侵蝕値+6)

 4dx 購入判定
 7dx9 情報判定 アドヴァイス(侵蝕値+4)
 =====
 ★戦闘シーン
 2dx+1 回避

 1 R目
 ・風の渡し手+アドヴァイス(侵蝕値+7) 宣言のみで発動
 侵蝕値100%未満 味方3体に対し「次に行うメジャーアクションのクリティカル値を-1(下限6)、ダイス+5」
 侵蝕値100%以上 味方3体に対し「次に行うメジャーアクションのクリティカル値を-1(下限6)、ダイス+6」