

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー
	ブラックドッグ			
オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率 0 %
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	30
肉体	4	0	0			4	行動値	12
感覚	2	1	2			5	(非装備時)	12
精神	2	0	0			2	戦闘移動	17
社会	0	0	1			1	全力移動	34

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	11	10	RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	11	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
	射撃	6r+21				

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)	タイム	消費
複製体: 戦いの予感	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 24 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								
ハードワイヤード	7		常時					
効果: Iミサイル*2、射撃+2*5								
戦いの予感	3	2+2	セットアップ				-	
効果: +30 (+10)								
クリティカルアクション	1		セットアップ					
効果:								
ライジングギア	1		セットアップ					
効果:								
フルインストール	3		イニシアチブ					
効果:								
ポルターガイスト	1		マイナー					
効果: 実質経験点40なので係数3バフ								
コンセントレイト	3		メジャー					
効果:								
アタックプログラム	7		メジャー					
効果:								
バリアクラッカー	2		メジャー					
効果:								
ゲットダウン	1		リアクション					
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								

レギュレーション:初期作成分+150点+30点(能力値の上昇専用)+30点(メモリー×2用)+4点(イージーエフェクトの取得専用)

メモ

やっとライジングギアの使い方に気づいたやつがいるらしいっすよ
 こいつの使い方はたぶん「攻撃種別にかかわらず、能力値を感覚に全ツッパする」。
 白兵であれ射撃であれRCであれ高行動値と命中判定の安定性を担保できる、というのが設計思想だと思われる。

～Dロイス考察～
 それはそれとしてブラックドッグ単体だとうあがいても行動値50は確保できない(12+2+24+5=43)ので、Dロイスを用いて残りを補う必要がある。
 [案A 実験体: 感覚]
 感覚を4上昇させることで行動値+8、侵蝕率基本値が+5。
 [案B 複製体: 戦いの予感]
 経験点を0~10点消費することで行動値を+10~30(+10)。侵蝕率は2+2=4。
 [案C 複製体: 先手必勝]
 経験点を0~20点消費することで行動値を+3~15(+3)。侵蝕率は4+3=7。

戦いの予感が一人で全部持ってた気がする。
 FCのようにミドル戦闘が存在しないセッションで使うのであればBで十分だろこれ!
 単発であれば安定性を取ってC。射撃アタッカーならAも視野に入ると思われる。

[案D 亜純血: ライジングギア]