

キャラクター名
待雪 影虎

プレイヤー名

シンドローム	バロール エグザイル		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	警察官
	オプション		年齢	28	性別	男
覚醒	命令	衝動	殺戮	初期侵食率	37	%
出自	疎まれた子	経験	汚れ仕事	邂逅	殺意	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	53
肉体	2	1	0	2		5	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
Code:Cerberus	白兵	7r+1		+25		100↓ 《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《伸縮腕》+《怒涛の大蛇》
Code:NobleEagle	白兵	7r+1		+25		100↓ 《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《伸縮腕》+《怒涛の大蛇》
Code:Cerberus	白兵	11r+1		+30		100↑ 《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《伸縮腕》+《怒涛の大蛇》
Code:NobleEagle	白兵	11r+1		+30		100↑ 《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《伸縮腕》+《怒涛の大蛇》

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
コネ:UGN幹部	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費	消費
亜純血	P 誠意	N 嫌気		
切通 充悠	P 庇護	N 劣等感		
雪村 一晴	P 尊敬	N 隔意		
待雪 龍臣	P 尽力	N 疎外感		
しおから	P 同情	N 無関心		
霧谷	P 誠意	N 無関心		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
漆黒の拳	5	3	メジャー	武器	単体	<白兵>	-	
効果: 攻撃の攻撃力を+Lvし、装甲値を無視してダメージを算出する。								
縮退機関	5	2	マイナー	至近	自身	-	リミット	
効果: [LV×2]点までの任意のHPを消費する。メインプロセスの間、素手による白兵攻撃の攻撃力+[消費したHP×2]								
グラビティテリトリ	3	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: HPを+[Lv×7]する。基本浸食値+4								
コンセントレイト:バロール	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-LV(下限値7)								
俊速の刃	1	3	メジャー	武器	-	<白兵>	-	
効果: エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]								
伸縮腕	3	2	メジャー	視界	-	<白兵>	-	
効果: 攻撃の射程を視界に変更。判定のダイスを-[3-lv](0)								
怒涛の大蛇	1	4	メジャー	視界	シーン(選択)	<白兵>	リミット	
効果: 前提条件:<伸縮腕> このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更する。1シナリオ1回。								
空間圧縮	1	2	セットアップ	視界	単体	-	-	
効果: 対象は戦闘移動を行う。移動先は対象が決定する。1シナリオLv回。								
コズミックインフレーション	1	2	セットアップ	-	範囲(選択)	-	ピリア	
効果: エフェクトを組み合わせたエフェクトの対象を範囲(選択)に変更する。1シナリオLv回。								
ディメンジョンゲート	★							
効果:								
魔王の玉座	★							
効果:								
効果:								
効果:								

コンボ
 タイミング:マイナー
 《縮退機関》
 [LV×2]点までの任意のHPを消費する。メインプロセスの間、素手による白兵攻撃の攻撃力+[消費したHP×2]
 100↓ 攻撃力+20
 100↑ 攻撃力+24

タイミング:メジャー
 1シナリオ1回 浸食+14
 《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《伸縮腕》+《怒涛の大蛇》
 □攻撃の攻撃力を+Lvし、装甲値を無視してダメージを算出する。
 □C値-LV(下限値7)
 □エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]
 □攻撃の射程を視界に変更。判定のダイスを-[3-lv](0)
 □前提条件:<伸縮腕> このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更する。1シナリオ1回。
 100↓ 5+2dx8+1 攻撃力+20+5
 100↑ 5+3+3dx7+1 攻撃力+24+6

《漆黒の拳》+《コンセントレイト:バロール》+《俊速の刃》+《コズミックインフレーション》 浸食+10
 □攻撃の攻撃力を+Lvし、装甲値を無視してダメージを算出する。
 □C値-LV(下限値7)
 □エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]