

キャラクター名  
従業員②

プレイヤー名

シンドローム	パロール ノイマン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	UGNエージェント
オプション			年齢			性別
覚醒	無知	衝動	憎悪		初期侵食率	33 %
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	0	1	0			1	行動値	10
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	10
精神	5	0	3			8	戦闘移動	15
社会	2	0	0			2	全力移動	30

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	4		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	5	
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
武器; 拳銃	RC	8r+3		3		ただの銃。この型だと、火力いらんからちょうどいいかも?
【縛道の六十一 六杖光牢 (りくじょうこうろう)】	RC	8r+3				①②③ ダメはないけど、当たると次に与える攻撃を攻撃力+3Dとリアクション不可にする。
【縛道の六十三 鎖条鎖縛 (さじょうさばく)】	RC	8r+3				①②③④ 【六一】のカウンター版。2回まで。

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)	タイリス消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	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							
コンセントレイト: パロール	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	パロールと組み合わせ時C値-SL							
死神の瞳	2	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果:	命中時、次に与えるダメージ+[LV+1]D。この攻撃でHPは与えられない。							
悪魔の影	1	5	メジャー	視界	単体	対決	80↑	
効果:	命中時、次に受ける攻撃にリアクション不可。この攻撃でHPは与えられない。							
カウンター	2	4	リアクション	至近	単体	対決	80↑	
効果:	リアクション時、メジャーアクションを与えられる。1シナリオLV回							
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	相手の判定直前に使用。判定自動失敗。「判定: 自動」には使用不可。シナリオ1回のみ。							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

仮眠してたら事件に巻き込まれた人。(´・ω・)カリス  
急に事件が起きたら、一般人って前線より下がると思うんですよ。だから射撃系キャラ。

黒…棺…黒枢…滲み出す混濁の紋章…うっ  
というのを最初に考えてたのに完全に後ろから応援する系の人。どちらか言うと捕縛系。詠唱させたかった。  
当てる→次の攻撃がリアクション不可火力に乗せにしような感じ。  
行動放棄して最後に当てて、次の火力待つと上手くいく…かなあ??

明けない夜～Break the ritual～