

キャラクター名
シーク案その1

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	
	ノイマン				
オプショナル	モルフェウス	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	14 %
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	28
肉体	1	0	0			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	5	1	0			6	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	全力移動	26

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	4		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	2
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
サンドシャード100↓	RC	6r+4		13		両手剣サンドシャード+砂の刃、ガード-5
サンドシャード100↑	RC	6r+4		26		両手剣サンドシャード+砂の刃+クリスタライズ、ガード-5、装甲無視
省エネ	RC	6r+4		16		砂の刃+クリスタライズ、ガード-5、装甲無視

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
両手剣	
コネ：要人への貸し	
デモンズシード	

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
遺産継承者:欲望の姫君	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 34 残り財産P: 5

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								
砂の刃	1	2	メジャー	視界		RC		
効果： 「攻撃力：+[LV+2]」の射撃攻撃を行なう。この攻撃に対してガードが行なわれた場合、そのガードのガード値を-5する。								
クリスタライズ	3	4	メジャー				シンドローム 100%	
効果：このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV*3]し、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。								
サンドシャード	2	4	メジャー	視界	範囲(選択)	RC		
効果：所持している白兵武器をひとつを選択する。「攻撃力：[選択した武器の攻撃力]」の射撃攻撃を行なう。使用した武器は攻撃の成否にかかわらずメインプロセスの終了時に破壊される。このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。								
コンセントレイト	2	2	メジャー				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-LVする(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、「コンセントレイト：サランダー」のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
原初の黄:加速装置	1	2	セット	至近	自身	自動		
効果：あなたは「タイミング:セットアップロセス」が「タイミング:クリンナップロセス」のエフェクトひとつを選択し、取得する。ただし、「制限:-」以外のエフェクト、およびエネミーエフェクトは取得できず、このエフェクトを取得した場合、侵蝕率基本値を+3する。EA16も参照すること。そのラウンドの業、あなたの【行動値】を-[LV*4]する。								
黄金錬成	3	基+3	常時	至近	自身	自動		
効果：キャラクター作成時、およびアフタープレイにおける常備化ポイントの計算の際、常備化ポイントを+[LV*10]する。このエフェクトは侵蝕率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、侵蝕率基本値が+3される。								
砂の加護	1	3	オート	視界	単体	自動		
効果：対象が判定を行なう直前に使用する。その判定のダイスを+[LV+1]個する。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。								
メモリー	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

基本、EA、IA、LM、HRを想定して作成。BC、RW、CEも使用可能な場合は加速装置の代わりに灰色の脳細胞を使用することでファンアウトなどのセットアップ支援も視野に入る。

成長案:BC、RW、CEも使用可能な場合は砂塵壺、虚構のナイフで攻撃力強化、妖精の手や勝利の女神などの支援も視野に入るが、侵蝕率もそこそこ高いので2つ目のメモリーもいいかもしれない。純粋にRC技能の強化や調達を上げて4本目の両手剣やナイフなどの武器入手も視野に入る。

イージーエフェクトはシークらしく姿を変える系統や隠密に適したエフェクトがいいだろう。ウロボロスが入っているので選択肢は多いはず。