

キャラクター名  
夏野向日葵

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ブラックドッグ		ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	
	オプション		年齢		性別	
覚醒	忘却	衝動	嫌悪	初期侵食率	32	%
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	26
肉体	2	0	0			2	行動値	14
感覚	2	1	3			6	(非装備時)	14
精神	2	0	0			2	戦闘移動	19
社会	2	0	0			2	全力移動	38

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	1		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	3
運転:			芸術:			知識:		2	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
		0				

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)	消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 12    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: ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: 組み合わせた判定のC値-Lv (下限7)								
導きの華	5	2	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が次に行うメジャーアクションの達成値+[Lv*2]								
力の法則	3	4	オート	視界	単体	自動	100	
効果: 自分以外が行うダメージロール直前に使用。ダメージを+[Lv+1]D。1Rにつき1回まで使用可能								
要の陣形	2	3	メジャー	-	3体	自動	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた行動を3体に変更。1シナリオLv回使用可								
解放の雷	3	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が次に行うメジャーアクションの判定のC値-1 (下限6) し、その攻撃の攻撃力を+[Lv*2]								
シークレットポケット	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 身体のどこかに小さいものを隠す。知覚で調べることができる								
不可視の領域	1	-	メジャー	至近	効果参照	自動	-	
効果: 特定領域の隠蔽。目に見えても知覚されない。知覚で調べることができる								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

▼100%コンボ  
 侵蝕9/攻撃力+6/ダイス+0/クリティカル-1/修正+4/3体

行動値は14。射撃アタッカーより遅いですが、RCや白兵アタッカーよりは速いので、射撃アタッカーのいないチームで運用できます。まあ、成長で《加速装置》を取得すれば問題ないのですが。

ダイスが増えないので一見ショボいのですが、《狂戦士》で増える達成値は良くて10~20。つまりダメージが増えてせいぜい1~2D(期待値5.5~11)なので、固定値で6ダメージをブーストできるなら平均値なので問題ありません。クリティカルも下がるので、期待値的にはさらに上になるはずですが。

3人に支援を配れば6×3=18ダメージ。《力の法則》の3Dダメージも載せれば、支援キャラながら初期作成アタッカー1人分のダメージレートは賅っている計算になります。