

キャラクター名
アントニオ・ファーノ

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー
	モルフェウス				
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	70
肉体	2	1	0	5		8	行動値	25
感覚	3	0	0	3		6	(非装備時)	25
精神	1	0	0	3		4	戦闘移動	30
社会	2	0	0	3		5	全力移動	60

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	7		射撃			RC	1		交渉		
回避	5		知覚			意志	4		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
		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)	タイム	消費
	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:ハヌマーン	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-1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:サマダン)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。								
かまいたち	1	2	メジャーアクション	視界		<白兵>		
効果: このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の射程を視界に変更する。ただし、その攻撃の攻撃力を-5する。								
吠え猛る爪	5	2	メジャーアクション	武器		<白兵>		
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出し、攻撃力を-[5-LV](最大0)する。								
電光石火	3	3	メジャーアクション	視界		[肉体] [感覚]		
効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個する。ただし、あなたは1D点のHPを失う。								
リミットリリース	1	6	オートアクション	至近	自身	自動成功	100%	
効果: あなたが判定を行なう直前に使用する。その判定のクリティカル値を-1(下限値5)する。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
先手必勝	3		常時	至近	自身	自動成功		
効果: あなたの【行動値】を+[LV*3]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、侵蝕率基本値を+4する。								
空蟬	1	4D10	オートアクション	至近	自身	自動成功	120%	
効果: 重圧を受けていても使用可能。あなたへのHPダメージが算出された直後に使用する。そのHPダメージを0にする。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
インフィニティエポソ	5	3	マイナーアクション	至近	自身	自動成功		
効果: そのシーンの間、以下のデータの武器を作成し、装備する。『種別: 白兵、技能: <白兵>、命中: 0、攻撃力: +[LV+7]、ガード値: 3、射程: 至近』								
咎人の剣	1	4	メジャーアクション			<白兵>	リミット	
効果: 前提条件: (インフィニティエポソ)。このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV*5]する。ただし、その攻撃で《インフィニティエポソ》で作成した武器を使用していない場合、この効果は受けられない。								
ギガノトランス	1	20	メジャーアクション	視界	シーン(選択)	シンドローム	120%	
効果: このエフェクトを組み合わせた行動の対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更する。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。								
ありえざる存在:竜鱗	1	3	リアクション	至近	自身	自動成功		
効果: 他エフェクトと組み合わせ不可。あなたへの攻撃に対するリアクションとして使用する。その攻撃は命中する代わりに、あなたの装甲値を+[LV*10]してダメージを算出する。この装甲値は他の防具と重複する。								
超人的弱点	1							
効果:								
生命増強	1							
効果: HP+Lv×30								

Eロイス
ありえざる存在:竜鱗
所持していないシンドロームから制限:-のエフェクトを任意のレベルで取得
▼アイテム
インフィニティエポソ(咎人の剣) 攻撃力: 34 命中: 0 ガード値: 3 ←インフィニティエポソ?
◆コンボデータ(侵蝕ボーナス適用済)
▼ギムレット(180%)
《コンセントレイト:ハヌマーン》+《かまいたち》+《吠え猛る爪》+《電光石火》(+《リミットリリース》+《ギガノトランス》)
白兵単体視界18DX7+7 攻撃+34 装甲無視 HP1d10消費 シーン1回C値6、シーン選択攻撃に
◆行動パターン
セットアッププロセスに《装甲強化》を使用し、装甲値を+10する。
メインプロセスではマイナーアクションで
《インフィニティエポソ》+《咎人の剣》を使用して武器を作成し、装備する。
メジャーアクションではランダムなPCを対象としてコンボ「ギムレット」を使用して攻撃する。
攻撃に対しては《竜鱗》を使用し、ガードを行う。
《超人的弱点》によりPC1の攻撃によって受けるダメージは+20点増加する。
また《超人的弱点》によりPC1の攻撃に対して《竜鱗》を使用できない。
HPが0になるような攻撃に対しては《空蟬》を使用してダメージを0にする。

