

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ウロボロス		ワークス	高校生	カヴァー	
	オプション		年齢		性別	
覚醒	死	衝動	解放	初期侵食率	40	%
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	29
肉体	1	1	0			2	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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	消費
賢者の石	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2    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:ウロボロス	3	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-LV(下限値7)								
原初の紫:妖精の手	3	4+1	オート	視界	単体	自動		
効果: 判定ダイス目を10に、シナリオLV回								
原初の黒:リミットリリース	1	6+2	オート	至近	自身	自動	100%	
効果: C値-1(下限値5)、シナリオ1回								
原初の赤:	1	4	メジャー	視界	シーン選択	RC		
効果:								
完全獣化	3							
効果:								
ストレッチフェイス	1							
効果: RC判定のエフェクトのダイス+3個								
タッピング&オンエア	1	1	メジャー	視界	-	自動	-	
効果: 電波、映像音声の送受信								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

レギュレーション: 基本1、2、上級、エフェクトアーカイブ、リンケージマインド、ヒューマンリレーション

侵食率60%未満  
メジャー: 《アタックプログラム》LV7  
侵食率+2、4dx10+17(期待値27.7)、攻撃力9、単体至近

侵食率100%  
メジャー: 《アタックプログラム》LV8 《バリアクラッカー》LV2 《雷鳴の申し子》LV2  
侵食率+11、7dx10+19(期待値31.8)、攻撃力9+最大59、単体至近、ガード不可、装甲無視  
《セレリティ》  
侵食率+5、上記のメジャー2回

・運用  
《雷鳴の申し子》によるHPO化は「メインプロセス終了時」なので、単一のメインプロセスで2回行動する効果を使うと連続使用できる  
適当に突っ込んで《アタックプログラム》で攻撃、HPが減ったら《セレリティ》から《雷鳴の申し子》を2回プチ込む

・改良案  
雑に死んで《リザレクト》した場合、《雷鳴の申し子》は最低でも攻撃力+50で固定値は十分である  
ガードもアームブレードの効果で-5はできると割り切れれば、装甲無視が必要なければ《バリアクラッカー》を切れる  
その場合、《マグネットフォース》でカバリングできるようにするとHPの多さを活用できる