

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

シンドローム	ミストルティン		ワークス	ボディガード	カヴァー	
	エグザイル					
オプショナル			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	35
肉体	4	1	0	2		7	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	0	0	1			1	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	3		射撃			R C			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:	2		芸術:			知識:			情報:裏社会	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
基本コンボ	白兵	8r+3	7	30		グレイブニルシンドロームが対象の場合、さらに判定のダイスに+1個
基本コンボ(100%)	白兵	9r+3	7	32		グレイブニルシンドロームが対象の場合、さらに判定のダイスに+1個

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

[illegible]

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:ミストルティン	3	2	メジャー			対決		
効果：								
鋭き魔剣	1	2	メジャー	武器		対決		
効果：白兵攻撃の判定のダイスを+1個、グレイプニルシンドロームを持つ対象には更に+1個								
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	単体			
効果：対象をカバーリングする								
神殺す刃	1	5	マイナー					
効果：アーキタイプ:格闘を指定								
自在刃	1	2	マイナー					
効果：このラウンドの間、ガード不可にする代わりに、素手のガード値を攻撃力に追加できる								
守護の魔剣	3		常時					
効果：アーキタイプのガード値に+Lv×5、神殺す刃の侵蝕率に+2								
スピードフォージ	1	3	イニシアチブ					
効果：神殺す刃をイニシアチブで使用可、1シナリオにLv回								
アイデアホルダー	2		常時					
効果：長手のアイデア、強甲のアイデアを取得、基本侵蝕率に+3								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

・基本戦術  
護衛対象と同じエンゲージに留まり、『神殺す刃』『自在刃』で攻撃力を上げた素手による射程:視界の白兵攻撃を行う。  
行動値の高いエネミーがいて先手を取れない場合はイニシアチブで『スピードフォーシ』、『神殺す刃』を使用する。  
『自在刃』のガード不可ペナルティを踏み倒すために行動値は低いほうがいいため、ミドルフェイズで行動値にマイナスがかかる防具を購入判定で取得しておくとい例:対BCスーツが難易度9で行動値-3)  
自分より遅い行動値のエネミーがいる場合は待機で行動を遅らせられるが、自分より行動値の高いエネミーが待機している場合は『自在刃』のペナルティを踏み倒さない。

・成長指針  
既に《守護の魔剣》を最大レベルまで取得しているため、リミットエフェクトの《神宿す守剣》や、エンゲージの異なる相手をカバーリングできる《命のカーテン》を取得してリミットエフェクト《守護者の防壁》を目指しても良い。  
ただし《自在刃》の参照する値は素手のガード値のみで、素手自体の性能を変更するエフェクトやアイテムでない(例:強靱骨格、硬化侵食、強甲のidea)  
早い段階でガード値上昇に限界が来るため、ガード値は火力増強手段と割り切って攻撃エフェクトを取得しても良い。