

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	
オプション	ノイマン	年齢		性別	
覚醒	感染	衝動	破壊	初期侵食率	45%
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	41
肉体	0	0	0		5	5	行動値	17
感覚	0	1	0		5	6	(非装備時)	23
精神	6	0	0		5	11	戦闘移動	28
社会	2	0	0		5	7	全力移動	56

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	
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
大口徑機関砲	射撃	11r+1		26		搭乗時のみ使用可。ガード不可。同エンゲ不可
拳銃	射撃	11r		3		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
対オーヴァード装甲車		8		-6	全力移動200m。エフェクト攻撃ダメージ10軽減

所持品	
大口徑機関砲	
最強の一振り	
マテリアル:適合者	
マテリアル:心臓	

合計装甲:	8	合計回避:	0
ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
超血統	P	N	
遺産所持	P	N	
申し子	P	N	
触媒	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
最大財産P:	16	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	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	C値-Lv							
マルチウェポン	7	3	メジャー	武器	-	<白兵><射撃>	-	
効果:	武器二つの攻撃力合計							
ヴァリアブルウェポン	5	3	メジャー	武器	-	<白兵><射撃>	リミット	
効果:	マルポンに+[Lv個の武器攻撃力]							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	<射撃>	-	
効果:	【精神】で判定							
セレリティ	1		メジャー	-	-			
効果:								
ブリッツクリーク	1	4d10	イニシアチブ	視界	単体	-	120%	
効果:	メインプロセス。行動済みでも可。行動済みにならない							
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	-	100%	
効果:	直後使用。判定達成値+[Lv*3]							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【操作方法】

イニシアチブにブリッツクリーク(侵食4D10)
メジャーにセレリティ(侵食5)噛ませつつ、
コンセ+マルポン+ヴァリポン+コンソー(侵蝕計10)を二回。
(ダメージ)
機関砲(攻撃26)をマルポンで2つ
ヴァリポンで5つ
侵食値108以上でもう1つオマケ
26×8=208

セレリティでもう一回。
自分の手番でもう一回。
208×3=624

以上が1ラウンド目に出せる火力の 固定値 計算となります。
2ラウンド目以降はブリッツクリーク及びセレリティがないので、208スタートとなります。
とは言え、1ラウンド目にフルコンボしてた場合、ほぼ確実に侵蝕値は160%突破してるので、
火力+26が見込めます。
1コンボ10しか侵蝕率は伸びないので、火力の割りには安定して戦えそうです。
余裕がありそうなら、もう一個Dロイス増やしても良さそう…()