

キャラクター名  
瓶田水季

プレイヤー名

シンドローム	バロール オルクス		ワークス	研究者	カヴァー	宇宙飛行士
オプション			年齢		性別	女性
覚醒	感染	衝動		妄想	初期侵食率	150 %
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	86
肉体	0	0	1			1	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	3	1	0			4	戦闘移動	13
社会	3	0	0			3	全力移動	26

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		0	交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:	4		情報: 学問	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
防刃防弾ジャケット	6	5		-1	

所持品	

合計装甲: 5    合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
虚実崩壊	P	N	
超越活性	P	N	
ありえざる存在	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 8    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								
黒星粉碎	3	4d	メジャー	視界	範囲(選択)	自動	120	
効果: (Lv+5)Dのダメージ、リアクション不可。(範囲=エンゲージ1つ)								
グラビティエリア	1	-	セットアップ	視界	シーン	自動	(敵用)	
効果: ラウンド間、あらゆる判定が-Lv*2、且イニシアチブ使用不可。								
加速世界	3	-	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	(敵用)	
効果: ラウンド間、対象が移動するとLv*Dのダメージ								
縮地	3	2	オート	自身	-	自動	-	
効果: 戦闘、全力移動時に任意の場所に移動(離脱可)、Lv回/シナリオ								
妖精の手	1	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象の判定ダイスを「10」にする(Lv回/シナリオ)								
加速する刻	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	(敵用)	
効果: イニシアチブラウンドにメインプロセス(Lv回/シナリオ)								
失われた隣人	★	-	メジャー	視界	単体	RC	(敵用)	
効果: <意志>の対決に負けると特定の敵を認識できない								
生命増強	2	-	常時	至近	自身	-	(敵用)	
効果: HP+[LV*30]								
ミュージズの調べ	1	-	メジャー	視界	シーン(選択)	芸術	-	
効果: 非オーヴァードをシナリオ終了まで条件付で従わせる								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

●基本戦術  
 ・処理を簡単にするため侵食値は200固定  
 ・ただし侵食値によるエフェクトレベル上昇を適応するとグラビティエリアがかなりエグいことに。  
 ・判定ダイスのみの適応でよいか。  
 ・瓶田本体は積極的に攻撃せず、周囲の「衛星」がメイン  
 ・常にセットアッププロセスで「グラビティエリア」と「加速世界」の発動を。  
 ・基本戦術は「縮地(戦闘移動)」で白兵PCのエンゲージから逃れ、PCの戦闘移動+「加速世界」による自滅待ち。  
 ※「黒星粉碎」は「時の棺」で防げないので双方注意(「時の棺」は自動成功に対して使えない)

●セットアップ  
 ・初手は「加速する刻」+「黒星粉碎」+「虚実崩壊」\*2で1エンゲージにいるPCを一網打尽。  
 ・1ラウンド目: 「縮地」で移動後に、メジャーアクションで「虚実崩壊」による演出  
 ・2ラウンド目:                   、メジャーアクションで白兵最大火力に「失われた隣人」  
 ・3ラウンド目以降: 2ラウンド目を繰り返す。