

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ ノイマン		ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー
	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	29
肉体	2	0	0			2	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	4	1	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	4		RC	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		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	
	P	N	

最大財産P: 4 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								
ヒューマンズネイバー	1							
効果:								
オリジン:プラント	5							
効果:								
コンセントレイト:ノイマン	3							
効果:								
ハードワイヤード	5							
効果:								
アタックプログラム	5							
効果:								
コントロールソート	1							
効果:								
スキルフォーカス	3							
効果:								
ノイマンの範囲化	3							
効果:								
MAXボルテージ	2							
効果:								
バリアクラッカー	2							
効果:								
生き字引	1							
効果:								
コンバットシステム	3							
効果:								
	★							
効果:								

アタックプログラム・ハードワイヤード・オリジン:プラントによる合わせ技で達成値+30する射撃型。
Dロイスで必中の弓使えばさらに+10。技能4込みで44スタートになる。
ノイマンでスキルフォーカス組み合わせればさらに+6で50。100%越えて56。弓なしで46(武器確保に1枠さいて44)。

☆総じて「達成値あげたけどそこからどうするの」が否めないか? 必中の弓を捨ててミカヅチあたりを使う手もある?
☆必中の弓を捨てるなら小型浮遊砲を使って装甲無視する手もある。達成値がさらに減るが、バリアクラッカー分の枠をほかに回せるだろう。その場合全て起動して技能込で34/40スタートとなる。