



【PC名】

【プレイヤー】

年齢：

性別：

クラン：

Credit
pt

FIRE

WATER

AIR

EARTH

攻撃補助タイプ

経験：

クラス：

夢：

お気に入りメモリー			
メモリー	フォルタ	属性	/* コメント */

タスク	Ver.	出力	操作	認識	保守	判定値	サイト	ムーブ	リーチ
ファントム	1.0	4	8	6	5	65%	6	3	0
ティタニア	2.0	5	6	9	4	75%	シールド	バツファ	
							6	35%	

とくいわざ	組合せ	タイミング	メソッド	射程	判定値	リスク	威力
効果:							
効果:							

フレーム		ストレージ						機能	効果	CPU
頭	ハイエンド	1 /	1					フォロー	指定の能力値以外で判定できる	10%
腕	ネイキッド	0 /	0					セーフモード	シロハタを1カレント中無視する	0%
胴	フルスペック	1 /	8	2	3	3		リトライ	制御判定を振り直す	10%
脚	スタンダード	2 /	6					リカバー	戦闘不能、致命傷以外のステートを全て解消	5%

No.	デバイス	サイズ	カテゴリ	メソッド	効果	CPU
1	ブレインシェイカー	-	アームズ	論理攻撃	大量の論理情報を流し込み、処理速度を低下させる。『威力:出力+1D+3(能力値ダウン(強度1))』に変更	5%
2	PH_ゴーストヴィジョン	胴1	アームズ	論理攻撃	フィールドにアクセスし、幻を生成する。射程内のタイル3枚に障害物、奈落のいずれかの幻を作る。	10%
3	PH_インビジブルボディ	胴1	マテリアル	-	属性消費。透明化する。1シーン中、物理のメソッドの対象となる時、射程を半減(端数切上)の扱いとする。	10%
4	TT_バタフライローブ	胴1	マテリアル	論理攻撃	論理信号の伝達性を上げる鱗粉を散布。カテゴリ:ダウンのステート強度を+1する	5%
5	PH_スプレッドカース	-	プラグイン	論理攻撃	対象をタイル3枚に変更する。	10%
6						%
7	ゴーストヴィジョンの幻について ・作成時を目撃された場合、無条件で看破される。 ・触れられた場合、無条件で看破される。 ・フィールドへの論理攻撃が成立した場合、作成物は全て破壊される。					%
8						%
9						%
10						%
11	インビジブルボディについて ・完全に透明になるわけではなく、サイト÷2の距離まで近寄られた場合、認識される。					%
12						%

稼働率: 65 %

所持品・ツール					
No.	名称	No.	名称	No.	名称
13		16		19	
14		17		20	
15		18		所持金: \$	