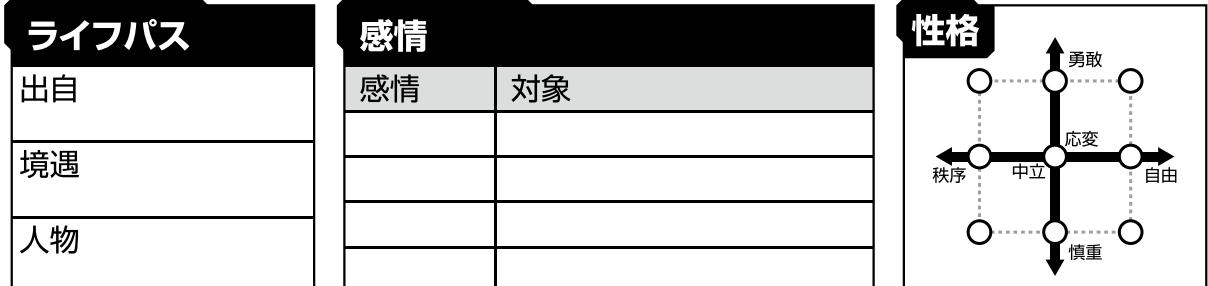




騎行管制士

キャラクター名		性別		
		年齢		
プレイヤー名		使用経験点		
出身	エクストリア	クラス	管制士	サブクラス

能力値	能力基本値	能力修正値	戦闘技能	レベル	能力値	判定値	戦闘技能	レベル	能力値	判定値
身体	9	+ 3	近接攻撃		身体					
感覚	9	+ 3	射撃攻撃		感覚					
知力	12	+ 4	魔導		精神					
精神	9	+ 3	幻操	2	靈覚	6	一般技能	レベル	能力値	判定値
靈覚	12	+ 4	狙撃		—	—	直感	1	靈覚	5
絆	10	+ 3	機動回避		—	—				
			防御		—	—				
			戦術指揮	2	—	—	万能技能	レベル	能力値	判定値
			波動特性		—	—	階級※	1	—	—



OERS名	タイミング	判定	対象	射程	使用制限	コスト	効果	参照ページ
アストラルウェブ	DRの直後	—	範囲選択(1)	視界	シナリオ1回	♥n枚	ダメージ【消費コスト×3】 点軽減	『DAR』P166
アゲインスト	終了プロセス	—	単体	無限	シナリオ1回	5枚	終了プロセス、「射程:無限」単体の使用済みOERSを使用可能に	『KIS』P53

アイテム			
装備品	リンクージデバイス、ハンドガン、DAF制服、ナイトスーツ、認識票、サバイバルキット	未装備品	

騎体名	サイズ
開発	種別
フレーム	レベル
近接修正	射撃修正
	魔導修正
	幻操修正
出力値 ()	機動値 ()
反応値 ()	移動値 / (/)
索敵値 ()	HP ()
防御力 S / P / I / E	

装甲			
装甲名	移動修正	効果	参照ページ

武装							
武装名	種別	命中修正／判定値	C値	攻撃力	反応修正	射程	効果
		/					
		/					
		/					
		/					

盾				
盾名	耐久値	機動修正	反応修正	効果

パーツ					
パーツ名	効果	参照ページ	パーツ名	効果	参照ページ

騎甲技						
騎甲技名	タイミング	判定	対象	射程	使用制限	効果
エマージェンシー	判定の直後	—	単体	1~20	ラウンド1回	判定振り直し。拒否可能、自身不可
アタックストリーム	メジャー	—	単体	視界	—	次に行なう攻撃の攻撃力+3D6
サーチコマンド	準備プロセス	—	周囲選択(1)	—	—	ラウンド中、【索敵値】+2