

<p> ■基本情報 キャラクター名 : </p>	
<p> ■C I クラス 【騎士[Knight]】 : 専用スキル 《騎道十戒》 S L V = _____ ・ 防御判定に《騎道十戒》 S L V を加算できる。 ・ 操縦系スキル (《修理》を含む) の判定に《騎道十戒》 S L V を加算できる。 ・ 「専用ヴィークル」 (動物でも可) を入手。 </p>	
<p> ■カバーリングマスター ・ S P 1 点消費でテンポラリーエフェクト「カバーリング」が使用可能。 ・ カバー対象は移動力×3m以内の相手のみ。カバー対象への所縁の設定がある場合、関係が友情ならこの距離は×4、恋愛なら×5に変化する。 ・ カバー対象が所縁を設定している相手なら、カバーリングと同時にそのステージに登場することが可能。 </p>	
<p> ■派生オーダー オーダー名 : 消費 : 説明 (詳細なルールを必ず確認のこと) <input type="checkbox"/> 並列操縦 : なし : 準備行動で操縦判定できる。 <input type="checkbox"/> 愛機熟練 : なし : 専用ヴィークルの操縦判定に+1。 <input type="checkbox"/> 鉄壁装備 : なし : 専用ヴィークルの構造力が+《騎道十戒》 S L V される。 <input type="checkbox"/> 遠隔操縦 : なし : 呼び出したらターン終了時に専用ヴィークルが到着する。 <input type="checkbox"/> 走行修理 : なし : 準備行動。専用ヴィークルの耐久力を0から1点だけ回復。 <input type="checkbox"/> 分離機構 : なし : 専用ヴィークルが小型機として分離。乗員と耐久力半分。速度は同じ。生き物ならもう1匹が出現し、準備行動で乗換可能。 </p>	
<p> ■汎用オーダー オーダー名 : 説明 <input type="checkbox"/> 格闘防御 : 《格闘》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 白兵防御 : 《白兵》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 投擲防御 : 《投擲》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 射出防御 : 《射出》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 銃撃防御 : 《銃撃》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 砲撃防御 : 《砲撃》からの防御判定に+1。 <input type="checkbox"/> 装甲防御 : 身に着けている鎧の構造力に+1できる。鎧の着用必須。 <input type="checkbox"/> 防盾熟練 : 盾を使った防御の判定に+1できる。 <input type="checkbox"/> 肉体鍛錬 : L P の上限に+1。 <input type="checkbox"/> 精神鍛錬 : S P の上限に+1。 <input type="checkbox"/> 短距離走 : 補助移動の際、移動力に+1して移動距離を計算。 <input type="checkbox"/> 長距離走 : 巡航移動の際、移動力に+1して移動距離を計算。 <input type="checkbox"/> 探索訓練 : 《知覚》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 瞑想訓練 : 《意志》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 会話訓練 : 《交渉》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 整備訓練 : 《器用》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 運動訓練 : 《運動》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 体力訓練 : 《体力》の判定に+1。 <input type="checkbox"/> 集中治療 : バックステージで回復するL P の点数に+1。 <input type="checkbox"/> 集中休息 : バックステージで回復するS P の点数に+2。 </p>	
<p> ●我が主 : </p>	
<p> ●設定など </p>	