

<p> ■基本情報 キャラクター名 : </p>
<p> ■C I クラス 【従者[Squire]】 : 専用スキル 《完璧支援》 S L V = _____ ・ 防御判定に《完璧支援》 S L V を加算できる。 ・ 《財力》以外の専門系スキルの判定に《完璧支援》 S L V を加算できる。 ・ 学術系スキルの判定に《完璧支援》 S L V - 1 を加算できる。 </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"/> 遠隔支援 : なし : 所縁の相手の達成値に《完璧支援》 S L V を加算。 <input type="checkbox"/> 武装支援 : なし : コストが《完璧支援》 S L V × 3 点の武器を瞬時に取り出して渡す S P 1 点消費で隠し持てない大型武器も用意可能。 <input type="checkbox"/> 乗物支援 : S P 1 : 用意しておいたヴィークルをターン終了時に到着させる。 <input type="checkbox"/> 万能解錠 : なし : 鍵や扉のロックを解除。目標値 = 困難 9 で《器用》 or 《電子》 S P 1 点消費で目標値 = 簡単 5 に変更可能。 <input type="checkbox"/> 鑑識玄人 : なし : 目標値 = 困難 9 で知識系スキル or 《雑学》のどちらかで判定 <input type="checkbox"/> 医療経験 : なし : 手当ての判定目標値 = 簡単 5。病毒薬物の判定も可能。 </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> ●仕える対象 : </p>
<p> ●設定など </p>