

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	バロール エンジェルハイロウ		ワークス	UGN支部長B	カヴァー	UGN支部長
	オルクス		年齢	27	性別	男
オプション	覚醒	渴望	衝動	解放	初期侵食率	35 %
出自	疎まれた子		経験	死と再生	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	0	0	0	1		1	行動値	13
感覚	4	1	0			5	(非装備時)	13
精神	3	0	0			3	戦闘移動	18
社会	1	0	0			1	全力移動	36

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	1		RC	3		交渉	1	
回避	1		知覚	1		意志	3		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
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																																								
コネクション: UGN幹部		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイ</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ロイス:業師《スペシャリスト》</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>友人</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>テレーズ・ブルム</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	ロイス:業師《スペシャリスト》	P	N			友人	P	N			テレーズ・ブルム	P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																													
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイ	消費																																					
ロイス:業師《スペシャリスト》	P					N																																							
友人	P					N																																							
テレーズ・ブルム	P					N																																							
	P					N																																							
	P	N																																											
	P	N																																											
コネクション: 情報屋																																													
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								
コンセントレイト:バロール	2	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果: C値-Lv(下限値7)								
光の手	★	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果: 判定を【感覚】に変更								
棘の縛め	1	1	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果: 「攻撃力:+Lv」の射撃攻撃。1点でもHPダメージを与えた場合『硬直』付与								
死神の瞳	3	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果:射撃攻撃が命中した場合、対象が次に受けるダメージを+[Lv+2]Dする。このエフェクトを組み合わせた攻撃で対象にHPダメージを与えることはできない。シーン終了か、効果を適用するまで持続								
要の陣形	1	3	メジャー	視界	3体	対決	-	
効果: 対象、射程変更								
ミスディレクション	1	5	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 「対象:範囲」もしくは「対象:範囲(選択)」の攻撃を「対象:単体」にする。1シナリオLv回								
時の棺	★	12	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 判定の直前に使用。判定を失敗させる。1シナリオ1回								
刻の魔術師	★	-	メジャー	至近	効果	自動	-	
効果: 物体の周囲を流れる時間流を操作することで、その物体に長い年月を過ごさせるエフェクト								
テレキネシス	★	-	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 領域内の道具に因子を埋め込み、移動させるエフェクト								
七色の直感	★	-	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 五感の認識を関連付けて、対象の感情をオーラのように読み取るエフェクト								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

効果:				
効果:				
効果:				
効果:				