キャラクター名：鱶口　はるか

プレイヤー名：

シンドローム	オルクス / ウロボロス	**ワークス**	UGNエージェントC	**カヴァー**	地下軍所属の軍人。
オプショナル		**年齢**	21（18）	**性別**	男装（女）
覚醒	渇望	**衝動**	解放	**初期侵食率**	35 %
出自	兄弟	**経験**		**邂逅**	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	0	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	3	1	1			5
社会	2	0	0			2

HP	27
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
全力移動	28

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			ＲＣ	10		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：	2		情報 ：UGN（というか、地下軍）	1	
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
タナトス		0				一応持ってる武器。鎌。まあデータは無いです。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：0　合計回避：0

所持品	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
ゼメネス	P	N		
キュビエ	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　6　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	2	2	ー	ー	ー	ー	ー	
効果：安定のコンセントレイト。								
得意領域	2	3	セットアップ	至近	自身	自動	ー	
効果：RC使用した判定ダイスを＋レベル。								
大地の牙	5	1	メジャー	視界	ー	対決	ー	
効果：攻撃＋レベル＋2。この攻撃に対するドッジ判定ダイスを□1。同エンゲージ内は不可。								
砂の刃	3	3	メジャー	視界	ー	対決	ー	
効果：攻撃＋レベル＋2。ガード値□5。【原初の赤】								
破砕の顎	3	3	メジャー	視界	範囲（選択）	対決	ー	
効果：攻撃＋レベル×2＋2。ドッジ判定ダイス□2。同エンゲージ不可。1シーン一回。								
幸運の守護	★	1	リアクション	至近	自身	対決	ー	
効果：回避RCで触れる。								
猫の道	★	ー	メジャー	至近	自信	自動	ー	
効果：通常ではあり得ない近道を造る事が出来る。								
壁抜け	★	1	メジャー	至近	自信	自動	ー	
効果：壁抜け。まんま壁抜け。【イージーフェイカー】								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

タナトスは描写のみの武器になりそう。まあ、戦闘イメージ組みのためのキャラシだし。しかしめっちゃ弱い。驚くほど弱い。
なので無理くりレベルあげました。和久井さん参考。量的には二回セッション越えしてるかな。

通常攻撃：コンセント＋大地の牙＋砂の刃　攻撃力１２。ドッジダイス□１、ガード値□５。コスト６。
特殊攻撃：上述＋破砕の顎　攻撃力２０。ドッジダイス□３、ガード値５。（ただし範囲なら攻撃８、ドッジ□１）コスト９。
ダイス増やしたいときは増やせる。その場合コスト＋３。

計算表：
　000%：達成値 5dx+10@8、ダメージ +12　あるいは+20
　060%：達成値 6dx+10@8、ダメージ +12　あるいは+20
　080%：達成値 7dx+10@8、ダメージ +12　あるいは+20
　100%：達成値 8dx+10@7、ダメージ +14　あるいは+24
　130%：達成値 9dx+10@7、ダメージ +14　あるいは+24
　160%：達成値 9dx＋10@7、ダメージ+16　あるいは+28