

キャラクター名
三鷹権左衛門キルシュタイン

プレイヤー名

| | | | | | | |
|--------|------|----|------|---------|-------|------|
| シンドローム | オルクス | | ワークス | UGN支部長C | カヴァー | |
| | パロール | | | | | |
| オプション | | | 年齢 | | | 性別 |
| 覚醒 | 素体 | 衝動 | 殺戮 | | 初期侵食率 | 34 % |
| 出自 | 政治権力 | 経験 | 脱走 | 邂逅 | 秘密 | |

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP | 28 |
| 肉体 | 0 | 0 | 1 | | | 1 | 行動値 | 10 |
| 感覚 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | (非装備時) | 10 |
| 精神 | 3 | 1 | 2 | | | 6 | 戦闘移動 | 15 |
| 社会 | 3 | 0 | 0 | | | 3 | 全力移動 | 30 |

| 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 | 4 | | 交渉 | | |
| 回避 | | | 知覚 | | | 意志 | 1 | | 調達 | 3 | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | 2 | | 情報: UGN | 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 |
|-----------------------------------|----|------|----|-----|----|------------------------|
| (1, 2, 3, 4, 6) 黒曜のオコジョ | RC | 8r+4 | | 11 | | 浸食率+10 C値8、ドッジ-1個、至近不可 |
| (1, 2, 3, 4, 6) 黒曜のオコジョ (浸食率100%) | RC | 9r+4 | | 14 | | 浸食率+10 C値7、ドッジ-1個、至近不可 |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|-----------|----|----|----|----|----|
| 防弾防刃ジャケット | 6 | 3 | | | |

| 所持品 | |
|-----------|--|
| コネ: UGN幹部 | |
| 情報収集チーム | |

合計装甲: 3 合計回避: 0

| ロイス | | | | |
|----------------|---------|---------|----|----|
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイ | 消費 |
| Dロイス: マスターテイマー | P | N | | |
| 春日 | P 親近感 | N 嫌悪 | | |
| 両親 | P 執着 | N 脅威 | | |
| | P 信頼 | N 恥辱 | | |
| | P 親近感 | N 嫌悪 | | |
| | P 執着 | N 隔意 | | |
| | P | N | | |

最大財産P: 12 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: オルクス | 2 | 2 | メジャー | - | - | - | シンドローム | |
| 効果: C値-2 (-LV) | | | | | | | | |
| アニマルテイマー | 1 | 3 | メジャー/リアクション | - | - | - | シンドローム | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイス+2個 (+LV+1個) | | | | | | | | |
| 大地の加護 | 2 | 2 | メジャー | - | - | - | シンドローム | |
| 効果: 攻撃力を+4 (LV*2) | | | | | | | | |
| 大地の牙 | 1 | 1 | メジャー | 視界 | - | <RC> | 至近不可 | |
| 効果: 攻撃力+3 (LV+2) の射撃攻撃 ドッジの判定ダイス-1個 | | | | | | | | |
| 要の陣形 | 2 | 3 | メジャー | - | 3体 | - | シンドローム (1回) | |
| 効果: 対象を3体に変更する | | | | | | | | |
| アニマルアタック | 1 | 2 | メジャー | 視界 | - | RC | 交渉 | シンドローム (1回) |
| 効果: 攻撃力+4 (LV*4) の射撃攻撃 | | | | | | | | |
| ディメンションゲート | ★ | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 帝王の時間 | ★ | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

オ・コジョ=コジョ=コジョ

不確定な切り札と同じくピュアブリードだがこちらピュアブリードである利点が薄い構成になっている
また至近不可で移動エフェクトがないためそこが難点
またオルクス自身が癖のあるエフェクトが多いがその分強力なものも多いRC系に強いシンドロームなのにRCのないノイマンよりも精神が低い(それも精神1)なのでピュアだとかなりつらいことになる
ただ基本ルルP2の他のキャラと比べて攻撃力を高めながらメダリスを増やすお手本のような構成をしているので使いにくいというわけではない
Dロイスはレベルにかかわらずシナリオ3回で至近も攻撃できるため非常に使い勝手が良い

変更案1
防弾防刃ジャケットをなくして他のコネなどのミドル用アイテムに充てる
正直あってもHPの低さもあって即死レベルなのでなくてもいいんじゃないかと
(低レベルシナリオのミドルだとワンちゃんあるかもしれないが少なくともボスでは役に立たない)

変更案2
要の陣形のレベルを1つ下げアニマルテイマーが大地の加護に充てる
要の陣形の効果は強力だがシナリオ1回(浸食率ボーナスで実質2回)だとボスが1人のシナリオでは腐る可能性が高いため攻撃力を上げるがメダリスの増加に充てたいという考え

変更案3
支配の因子、絶望領域、力の法則、妖精の手といったオートやセットアップで使える補助エフェクトが強力なためそれらをとるという選択肢もある