

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
	ノイマン					
オプション		年齢		性別		
覚醒	犠牲	衝動	闘争	初期侵食率	160	%
出自		経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	97
肉体	3	1	3			7	行動値	5
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	5
精神	3	0	0			3	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			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
攻撃	白兵	25r+1		11+3D		
		0				
		0				
		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

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
Eロイス: 殺戒現出 (闘争)	P	N		
〃	P	N		
〃	P	N		
〃	P	N		
〃	P	N		
Eロイス: 修羅の世界 (闘争)	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								
加速する時	5		イニシアチブ					
効果: メインプロセスを行う 使用しても行動済みにならない 1シナリオLV回								
生命増強	2		常時					
効果: HP+[LV×30]								
ハンティングスタイル	3		マイナー					
効果: 戦闘移動を行う								
完全獣化	3		マイナー					
効果: 【肉体】のダイス+[LV+2]個								
究極獣化	1		マイナー				120↑	
効果: ダメージ+(LV)D 装甲値+10								
破壊の爪	1		マイナー					
効果: 素手のデータ変更								
コンセントレイト: ノイマン	2		メジャー					
効果: C値-LV (下限値7)								
コンバットシステム	3		メジャー					
効果: 判定ダイス+[LV+1]個								
確定予測	3		メジャー				80↑	
効果: ドッジのC値+2 1シナリオLV回								
カウンター	3		リアクション	武器			80↑	
効果: 「対象: 単体」の攻撃を受ける際、メジャーエフェクトを組み合わせ対象に攻撃を行える。 未行動時のみ使用でき、使用すると行動済みになる。 1シナリオLV回								
ラストアクション	1		オート				100↑	
効果: 戦闘不能になる直前にメインプロセスを行う 1シナリオ1回								
イージスの盾	1		オート					
効果: ガード値-(LV)D								
復讐の刃	1		オート	至近				
効果: リアクションを放棄して白兵攻撃を行う C値-LV								

元UGNエージェント。  
UGNエージェント時代は無益な殺生はせず、できるだけ敵を無力化することを信条としており、そもそも戦闘自体を嫌っていた。

しかし、優秀さ故の運命か、度重なる戦闘により内に秘めたレネゲイドウィルスが暴走、衝動が抑えきれなくなりある日UGNから忽然と姿を消してしまう。

・戦闘プラン  
毎ラウンド《加速する時》を使用して2回行動を行う。  
PCが一番多くいるエンゲージに入り、攻撃を行う。  
エンゲージしているPCからの攻撃には《復讐の刃》か《カウンター》で反撃する。  
射撃攻撃は《イージスの盾》を使用してガードを行う。よければそれならよける

