キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ ブラックドッグ	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	39 %
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
肉体	4	0	0			4
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	0	1	0			1

HP	75
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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	1		交渉	1	
回避			知覚	1		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
	射撃	2r+25		0		
	射撃	2r+30				

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
Dロイス:復讐者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	残り財産P： 1

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							
ハードワイヤード	7	4	常時	-	-	-	-	
効果：	アーマースキン(HP+5)							
	5				-			
効果：								
雷鳴の申し子	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	対決	ﾋﾟｭｱ	
効果：	最大HP-現在HP分攻撃力UP&自身はHP0							
	1	3	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	最大HP+Lv*5							
マグネットフォース	1	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	カバーリング							
バリアクラッカー	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	80%	
効果：	装甲&カード無視、シナリオLv回							
	1							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ベースから③(≪雷鳴の申し子≫)に特化した型、気持ち④(カバー)もある

回数制限&HPが減ってから攻撃の関係から、ミドル1回、クライマックス1回しか攻撃できない。
出目が悪く外すのが怖いので、固定達成値の鬼となっている。達成値+32、攻撃202弱が固定とかダイスクラッシャーである

【100%↓】侵蝕率+13
(2+●)D10+30-3 射撃命中判定
(●)D10+12+95弱 射撃ダメージ判定(範囲(選択)、80%↑なら装甲&ガード無視)
【100%↑】侵蝕率+13
(2+●)D10+35-3 射撃命中判定
(●)D10+12+95弱+95弱 射撃ダメージ判定(範囲(選択)、装甲&ガード無視)

ダメージを受けないと火力が低い&侵蝕率がやさしいことからカバーリングは覚えさせている。
ガードエフェクトがあるといいが、そこまで経験点は回せない。
戦闘の最後に攻撃する点とインプラントミサイルの範囲攻撃がかみ合っていないのが難点

どうでもいいが、もともと設定だけ作っていたキャラ「秋池真」用に作っていたのに、
設定は超人レスラーに対して、能力が自爆系サイボーグとかかみ合わなすぎるだろこれ