

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	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
	エグザイル				
オプション	ノイマン	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	4 %
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	39
肉体	4	1	1		3	9	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	1	0	0			1	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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
アームブレード	白兵	9r+3	3	9		
三刀流	白兵	9r+5		27		
四刀流(100↑)	白兵	9r+6		36		
剣の舞	白兵	9r+5		17		4人に攻撃

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
アームブレード	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス/実験体	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2    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						
効果: C値-[LV](下限7)								
マルチウェポン	1	5						
効果: 武器の攻撃力を二つ加算/ダイス+2/攻撃力+5								
ヴァリアブルウェポン	1	3						
効果: マルチウェポンと組み合わせて使用/所持している武器LV個分の攻撃力を加算								
ハードワイヤード	4	-						
効果: アームブレード×4習得/侵食率基本値+4								
バリアクラッカー	2	4					80↑	
効果: 装甲無視ガード不可/シナリオLV回								
アタックプログラム	2	2						
効果: 達成値+[LV×2]								
異形の祭典	3	3						
効果: 対象を[LV+1]人に変更/攻撃力-10								
伸縮腕	2	2						
効果: 射程を視界に変更/ダイス-[3-LV]								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

Dロイスは達人を考えていたけど、ただでさえ悪い侵食率効率が更に悲惨なことになるため変更。ガード値確保の為に器物使いでもいいかもね。基本的に雑魚散らしが役割。それにしても足が遅いのが難点だけでも。殴られた後に殺してもなあ……。異形の祭典を切って対ボスに特化した方がいいかもしれない。もしくは妖の招きで敵を纏めて味方の範囲攻撃で一網打尽にしてみようか。それなら遅いのもメリット(攻撃が集中しにくい&既に行動している事が多く難逃がしづらい)が出来るしね。