

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ノイマン		ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	
	オプション		年齢	16	性別	男
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	30	%
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	27
肉体	2	0	0			2	行動値	13
感覚	1	1	3			5	(非装備時)	13
精神	3	0	0			3	戦闘移動	18
社会	2	0	0			2	全力移動	36

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	2		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
ナイフ	射撃	5r+1		2		

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)	タイムス消費
Dロイス: 対抗種P		N	
		N	
		N	
		N	
		N	
		N	
		N	

最大財産P: 4 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								
ウルトラボンバー	3	4	メジャー	至近	範囲			
効果: 自身を除いた対象に攻撃力+Lv×5のリアクション不可攻撃。メインプロセス終了時、HPが0になる。1シーンに1回。								
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100%	
効果: HPが0になった時、手番消費なしで即座にメインプロセス行動ができる。戦闘不能の処理は終了するまで適用しない。1シナリオに1回。								
デビルストリング	2	6	オート	視界	単体	自動		
効果: 制限-のオートアクションを無効化。1シナリオにLv回。								
コンセントレート (ノイマン)	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
急所狙い	2	2	メジャー	武器	-	対決		
効果: 攻撃力+Lv×2。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

人間爆弾射撃型 基本攻撃力は6+2D

長所

- ・リアクション不可の攻撃力20+2Dの範囲攻撃を1シーンに1回発動できる。
- ・範囲攻撃をカバーリングエフェクトで防ぐ場合、デビルストリングで無効化。
- ・クライマックスではボスが加速する刻で先制攻撃をした場合、味方をカバーリングしてラストアクション発動。そしてウルトラボンバーで爆破。(実質ロイスを一つ節約)

短所

- ・1シーン限定の雑魚掃除特化型なので2ターン目からは無能化。一応攻撃力6+2Dの射撃攻撃が使える。
- ・ボスがPC達へエンゲージした場合、味方を巻き込んでしまう。それどころか他のエネミーを仕留められない可能性もある。

設定

- ・敵を確実に仕留めるために自立思考で臨機応変に対応する爆弾を開発する過程で生まれた人間爆弾。元ネタは戦う司書。
- ・被験者の興味は自身の爆発しか存在しない。何時、如何にして爆発し作戦に貢献するか、それだけを考えている。
- ・目標物を確実に爆破するため、障害となる対象を排除する自衛手段の機能が備わっている。