

キャラクター名
四季波 紅音

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
	エグザイル				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0%
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	37
肉体	5	1	2			8	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	0	0	1			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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	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
素手《完全獣化》+《破壊の爪》時	白兵	13r+4	0	5		
素手《破壊の爪》時	白兵	8r+4	1	5		
Ante(アンティ):《コンセントレイト:キュマイラ》+《獣の力》	白兵	8r+4		15		C値-9...《破壊の爪》時での計算。《完全獣化》使用時は更にガイ+5個。
Ante(アンティ):《コンセントレイト:キュマイラ》+《獣の力》+《獣の爪》	白兵	8r+4		10		C値-9...《破壊の爪》時での計算。《完全獣化》使用時は更にガイ+5個。《フルパワーアタック》使用時は対撃+【Lv*5】行動力加。

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	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	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								
コンセントレイト:キュマイラ	1	2	メジャー					
効果: クリティカル値-LV								
かまいたち	1	2	メジャー	視界	自身	対決		
効果: 白兵射程を「視界」に、攻撃力-5に								
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 【肉体】使用ガイ+【Lv+2】個、アイテム素手のみ								
破壊の爪	5	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 素手: 攻撃力+【Lv+8】に								
竜鱗	2	3	リアクション	至近	自身	自動		
効果: 回避・ガードの代わりに宣言、攻撃は当たるが装甲値を+【Lv*10】								
ジャイアントグロウス	2	5	メジャー	武器	範囲(選択)	対決	100%↑	
効果: 白兵対象を「範囲(選択)」に変更・攻撃力+2D								
フルパワーアタック	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	80%↑	
効果: そのラウンド中の白兵攻撃力+【Lv*5】。ただし行動力は0になる。								
獣の力	5	2	メジャー	武器	単体	対決		
効果: 組み合わせ時攻撃力+【Lv*2】に								
体型維持	1		常時	至近	地震	自動		
効果: 理想体型を維持しているぜ								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

マイナーで《破壊の爪》(シナリオ中に《完全獣化》すればいいじゃないの図)
行動値が酷いから《コンセントレイト》+《破壊の爪》+《獣の力》で殴るのが基本

次シナリオ(あったら)で使うようにするなら
・カバリングで《崩れずの群れ》《命のカートン》
・ガード不能目的で《貴き腕》
とか
白兵の固定値あげたほうがよかったかも……?

Ante→Ante+(コール)→Ante++(レイズ)
ゲームに参加する程度の力でとどめておくよ的な意味で(コールは至近を視界に、レイズはフルパワーアタック使用時に)
All-In→All-In++
自分のもってる力全て使うよ