

キャラクター名  
WEJ救援エージェントC

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル オルクス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	鷹
オプション		年齢		性別	
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	36%
出自	30人工生命	経験	50別離	邂逅	72貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	2	1	0	3		6	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	3	0	0			3	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	2		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:裏社会	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
		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
Dロイス:実験体	P	N		
研究者	P 尽力	N 嫌悪		
仲間	P 尊敬	N 疎外感		
八重咲 柳	P 有為	N 猜疑心		
フィフィ	P 尽力	N 嫌悪		
上総 貂	P 信頼	N 敵愾心		
リコ・カラブレット	P 執着	N 不安		

最大財産P: 8    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								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: 衝動判定ダイス+Lv 基本侵蝕+5								
オリジン:アニマル	3	3	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: シーン中素手攻撃力+LV*2 素手以外装備・使用不可								
コンセ:エグザイル	2	2	メジャー					
効果:								
貪欲なる拳	3	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: <白兵>ダイス+Lv+1個								
伸縮腕	2	2	メジャー	視界	-	対決	-	
効果: <白兵>射程視界へ ダイス-[3-Lv]個(最大0)								
力場の形成	4	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果: 対象の攻撃力+LV*2								
妖精の手	1	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果: ダイス目1つを10へ シナリオLv回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

”みにくいアヒルの子”だと気づいた鷹。  
(UGNの実験として、人工生命の鳥を野生の巣に返されて観察されていた)

▼セットアップ  
《力場の形成》Lv4 視界、単体、侵蝕3、対象の攻撃力+Lv\*2 (100未満+8、100以上+10)

▼マイナー  
・最初のみ  
《オリジン:アニマル》Lv3 侵蝕3、素手攻撃力+Lv\*2 (100未満+6、100以上+8)

▼メジャー  
《コンセ:エグザイル》Lv2+《貪欲なる拳》Lv3+《伸縮腕》Lv2 単体、視界、侵蝕7  
100未満 攻撃力6、ダイス+3 (=4-1)  
(6+侵蝕値+3)dx(10-2)+4  
100以上 攻撃力8、ダイス+5 (=5-0)  
(6+侵蝕値+5)dx(10-3)+4

▼オート  
《妖精の手》Lv1 侵蝕4、視界、単体  
対象が判定ダイスを振った直後に使用。ダイス目の1つを10にする。  
1回の判定につき1回、シナリオLv回使用できる。