

キャラクター名

130低コスト近接

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	
	オルクス					
オプション			年齢		性別	
覚醒		衝動			初期侵食率	8 %
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	28
肉体	2	1	0			3	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	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	4	12	射撃			R C	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
	白兵	3r+16		36+2d		コスト2、HP-3

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	

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	5							
効果：								
縮地	5							
効果：								
バックスタブ	5							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

達成固定値19欲しかったけどC10ダメ36はさすがに火力不足だからしゃーない
ロイス切りまくっても平気
固定値に固執しなければ100%以上で上がらない構成できるけど実用性なさそう
結局敵を倒すまでロイス切られ続けて、他の人に負担かけるわけだからなあ