キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ オルクス	ワークス	格闘家	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	2 %
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
肉体	3	1	2			6
感覚	1	0	1			2
精神	1	0	0			1
社会	3	0	0			3

HP	33
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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	2		射撃			ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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
トツカ	白兵	6r-3	8	16		行動値-5。<肉体>の数値分攻撃力に加える。この効果を使用するたびに侵食率に+2される。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
ウエポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス：装着者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	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							
コンセントレート（オルクス）	2	2	メジャー					
効果：	クリティカル値-Lv（下限値7）。							
形なき剣	1	2	メジャー	武器	-	対決		
効果：	ドッジの判定ダイスを-Lv個。							
力場の形成	4	3	セットアップ	視界	単体	自動		
効果：	ラウンドの間、あらゆる攻撃の攻撃力を+Lv×2。							
復讐の刃	1	6	オート	至近	単体	自動		
効果：	リアクションを放棄する代わりに白兵による反撃（下限値7）							
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：	そのラウンドの間、攻撃力を＋Lv×5。ただし、行動値を0にする。行動値の修正はほかのエフェクトを優先する。							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

支援＆白兵型　基本攻撃力22～30

長所
・自身or味方の攻撃力を+8～10・・・ミドルでは射撃範囲型の味方を強化。
・１００％で最大攻撃力４８の攻撃＆反撃

短所
・行動値は0。