

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	バロール ソラリス	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー
オプション		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	26
肉体	0	0	1			1	行動値	6
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	6
精神	3	1	0			4	戦闘移動	11
社会	4	0	0			4	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			射撃			RC	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		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
		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)	タイムス	消費
Dロイス: 遺産継承者P		N		
		N		
		N		
		N		
		N		
		N		
		N		

最大財産P: 10 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 (バロール)	2	2						
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
死神の瞳	5	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果: 命中した場合、次のダメージロールに (Lv+2) Dの追加。このエフェクトと組み合わせた攻撃でダメージを与えることはできない。								
時間凍結	1	5	イニシアチブ	至近	自身	自動	80%	
効果: HP20と引き換えにイニシアチブに行動。1シナリオに1回								
因果歪曲	1	3	メジャー	-	範囲 (選択)	-		
効果: 対象を範囲 (選択) に変更。自身と同一エンゲージに使用できない。1シナリオにLv回。								
赤方偏移世界	2	2	セットアップ	視界	単体	自動		
効果: 行動値+Lv×2 & 移動距離+10。								
停滞空間	1	5	メジャー	視界	単体	対決		
効果: 命中した場合、対象の行動値は0に変更される。マイナーアクションで解除可能。1シナリオにLv回。								
ナーブジャック	1	10	メジャー	視界	単体	対決	120%	
効果: 対象は (意志) で対抗判定を行う。判定に成功した場合、対象のメジャーアクションを行わせる。その際、回数制限があるエフェクトや武器を使用できない。1シナリオに1回。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

RCデバパ型 遺産の効果で判定ゲイスは6個

長所

- 7D10のダメージデバパ全体攻撃
- クライマックスにボスの行動権を一回消費&8D10のダメージデバパ&行動値0攻撃
- 自身or味方の行動値を+4~6

短所

- 侵食率が60%ないと当てるのが難しい。