

キャラクター名  プレイヤー名

シンドローム	バロール エンジェルハイロウ		ワークス	UGN	エージェントA	カヴァー	
	オプショナル オルクス		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	25
肉体	0	1	0			1	行動値	17
感覚	4	0	3			7	(非装備時)	17
精神	3	0	0			3	戦闘移動	22
社会	1	0	0			1	全力移動	44

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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
		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)	消費		
Dロイス:変異種	P	N			
	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								
カームダウン	3	3	セットアップ	視界	シーン	自動		
効果: 他エフェクトと組み合わせ不可。オーヴァード(ジャームも含む)のあらゆる判定ダイスを-Lv×2個。								
ファストフォワード	2	5	メジャー	視界	単体	対決	Dロイス	
効果: 命中した場合、効果が持続しているエフェクトの効果を全て解除。1シナリオにLv回。								
要の陣形	2	3	メジャー	-	3体	-		
効果: 対象を3体に変更。1シナリオにLv回。								
光の手	1	2	メ/リ	-	-	-		
効果: RCを感覚で判定できる。								
フラッシュゲイズ	2	3	オート	視界	単体	自動	80%	
効果: 判定ダイス-Lv×2。1ラウンドに1回。								
棘の縛め	1	1	メジャー	視界	単体	対決		
効果: 攻撃力+Lvの射撃攻撃。ダメージを与えた場合、硬直を付与。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

妨害特化カームダウンRC型

長所

- 敵全体の判定ダイスを-6~8個。味方PCのデバフはファストフォワードで打ち消す。
- 1ラウンドに1回1体限定で判定ダイスを-4~6個減少。100%では合計14個の判定ダイスを減らす。

短所

- 攻撃手段がない
- 味方のセットアップ効果や武器作成エフェクトを無効化してしまう。
- 使用コストは14でかなり重い。