

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ サラマンダー	ワークス	UGNエージェントB	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	33
肉体	5	0	1			6	行動値	3
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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	1		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		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)	タイムス	消費	
Dロイス:野獣本能P		N			
		N			
		N			
		N			
		N			
		N			
		N			
		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 (キュマイラ)	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
獣の力	3	2	メジャー	武器	-	対決		
効果: 攻撃力+Lv×2。								
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: エンゲージ&封鎖を無視して戦闘移動。1シーンにLv回。								
殺意の壁	3	2	オート	至近	単体	自動		
効果: 攻撃を行う直前に発動。メインプロセス終了時まで攻撃力を-Lv×3。1ラウンドに1回。								
融解	5	2	オート	至近	単体	自動		
効果: 攻撃を行う直前に発動。メインプロセス終了時まで攻撃力を-Lv×3。1ラウンドに1回。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

--	--	--	--	--	--