

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ハヌマーン	ワークス	UGN	エージェントA	カヴァー	年齢	性別
	パロール						
オプション							
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	31
肉体	4	1	0			5	行動値	3
感覚	1	0	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	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
栄光と勝利の槍	白兵	5r	3	11		<カウンター>を取得。

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
ウェポンケース					
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:	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 (ハヌマーン)	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
瞬速の刃	2	3	メジャー	武器	-	対決		
効果: 判定ダイスLv+1個								
一閃	1	2	メジャー	武器	-	対決		
効果: 全力移動と同時に攻撃を行う。								
孤独の魔眼	1	4	オート	至近	自身	自動		
効果: 自身を含む対象: 範囲、範囲 (選択) 攻撃を対象: 単体に変更する。その後、攻撃を自身に変更させ、カバーリングの対象とさせない。1シナリオにLv回。								
一迅の風	3	4	常時	至近	自身	自動		
効果: ラウンド中に戦闘移動、全力移動、離脱のいずれかをした場合、攻撃力を+Lv×2。侵食率基本値を+4。								
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。								
復讐の刃	1	6	リアクション	至近	単体	対決		
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)								
カウンター	1	4	リアクション	武器	単体	対決	80%	
効果: メジャーアクションと組み合わせ可能。単体攻撃を仕掛けてきた場合、達成値を難易度として判定し、成功した場合、その攻撃を無効にし攻撃できる。1シナリオにLv回。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

突撃カウンター 基本攻撃力17

長所

- ・ <カウンター>と同時に<一閃>で敵の懐に入る。
- ・ <一迅の風>&<フルパワーアタック>の効果を<復讐の刃>に適用できる。1 6~2 1の攻撃力上昇。

短所

- ・ ボス戦では機能しづらい。
- ・ 敵が自身のエンゲージにいる場合、至近キャラ以外に<カウンター>を発動できない。