

キャラクター名
如月 海映 (変態型)

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス ノイマン	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	
オプション		年齢	17	性別	男
覚醒	無知	衝動	自傷	初期侵食率	39 %
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	28
肉体	1	0	0			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	5	1	0			6	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	全力移動	26

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	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
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				
80%未満	RC	8r+2		9		装甲無視 SE、AU反映済
100%未満	RC	6r+2		17		装甲無視 SE、AU、D-反映済
100%以上	RC	13r+2		30		装甲無視 SE、AU、D-、D0反映済

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)	タイム消費
Dロイス: 戦闘人格P		N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 2 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								
コト: ウロボロス	2	2	MJ	-	-	対決	-	
効果: C-Lv (下7)								
赤: 振動球	1	2+1	MJ	視界	-	対決	-	
効果: 攻+Lv+2 装甲無視								
螺旋の悪魔	2	3	SE	至近	自身	自動	-	
効果: 暴走 含むI7E攻+Lv*3								
白: クロスバースト	2	4+2	MJ	-	-	対決	80%	
効果: 攻+Lv*4 判定D-2								
黒: インフェルノ	1	4+2	MJ	-	単体	対決	100%	
効果: 与ダメで対象行動済み シン1回								
ラストアクション	1	5	AU	至近	自身	自動	100%	
効果: 戦闘不能時メインプロセスを行う シン1回								
ナーブジャック	1	4d10+2	MJ	視界	単体	対決	120%	
効果: 意思と対決 勝利でMJ一回やらせる								
灰: 蝕命の魔眼	1	0+2	MJ/RE	-	-	-	120%	
効果: 上昇侵蝕0→同値HP減少 シン1回								
背徳の理	1	3	AU	至近	自身	自動	-	
効果: 与ダメで含むI7E判定D+Lv*2								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

フルスクラッチ・150点で作成。
使用ルルブは「エフェクトアーカイブ」「レネゲイズアージ」「リンケージマインド」+基本ルルブ1、2
侵蝕値120%以上のコンボ『混乱する秩序(トリックスター)』→『狂った操り人形(クレイジーマリオンネット)』

- セットアップ_螺旋の悪魔 → 自傷の変異暴走でHP-5D10 HPが0になったらラストアクション使用: 即座にメインプロセスを行う
- コンボ コト: 加_赤: 黒の鉄槌_白: クロスバースト_黒: インフェルノ_虚: ナーブジャック_灰: 蝕命の魔眼
- 効果 対象は意思orドッジによるリアクションを行う。対決に勝利すると直ちにメジャーアクションを行わせる。
また、1点でもダメージを与えた場合対象は行動済みとなる。侵蝕値の上昇は0となり、HPを4d10+21失う(ラストアクションでHP0なので関係なし)

○応用
白: クロスバーストを使用しなければD-2がなくなる。敵のG値次第で使わないのもあり。

一応各ルルブ+FAQとの格闘の末のデータだけだと不具合とかあるかな