

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ サラマンダー		ワークス	暗殺者	カヴァー	フリーランス
	オプショナル		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	30
肉体	4	0	0			4	行動値	6
感覚	1	1	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	1	0	0			1	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	1		射撃	7	10	RC			交渉		
回避			知覚			意志			調達	1	
運転:	2		芸術:			知識:	2		情報:裏社会	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
レッドテンペスト	射撃	7r+17		22		

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		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th colspan="4">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム消費</th> </tr> <tr> <td>古代種</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> </table>				ロイス				対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム消費	古代種	P	N			P	N			P	N			P	N			P	N	
ロイス																																	
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム消費																										
古代種	P					N																											
	P					N																											
	P					N																											
	P					N																											
	P	N																															
コネ: UGN幹部																																	
コネ: 情報屋																																	
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								
コンセントレイト	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: 組み合わせた判定のC値を-LV(下限7)する。								
氷神の悲しみ	3	3	メジャー/リアクション			【感覚】		
効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]個する。ただし、あなたは3点のHPを消費する。								
バリアクラッカー	1	4	メジャー	武器		射撃	80%	
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃に対して、対象はガードを行えない。また、カバーリングを行った場合、ガードを行ったものとしてダメージを算出出来ない。さらに、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。 Lv/シナリオ								
イオノクラフト	1	1	マイナー	至近	自身			
効果: 飛行状態で戦闘移動を行う。その際、移動距離を+[Lv×2]mする。								
アタックプログラム	5	2	メジャー	武器		射撃		
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の命中判定の達成値を+[Lv×2]する。								
フォース	1	3	メジャー			効果参照Dロイス		
効果: あらゆるメジャーアクションの判定と組み合わせる事が出来る。このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+Lv個する。								
電波障害	★							