キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル サラマンダー	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	
オプショナル		年齢	?	性別	女
覚醒	命令	衝動	解放	初期侵食率	38 %
出自	感情の欠落	経験	喪失	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	1	0	0			1
精神	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	31
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
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	1		ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚			意志	4	2	調達	9	
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
クリスタルシールド		0	12			他武器装備不可
通常時		0	42			装甲+2 侵蝕:6(10)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
クリスタルシールド	
UGNボディーアーマー(購入検討)	
戦闘用着ぐるみ(購入検討)	
コネ：調達師	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
生還者(LM P.64 No.08)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 22	残り財産P： 3

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								
ヒューマンズネイバー	2		常時				RB	
効果： 衝動判定+LvD								
オリジン：ミネラル	1	2	minor	至近	自身	自動	RB	
効果： 装甲+[Lv*2]								
崩れずの群れ	1	2	auto	至近	自身	自動		
効果： 行動済可カバーリング								
命のカーテン	3	4	auto	至近	自身	自動		
効果： ↑使用時宣言 10m圏内カバー可能								
スプリングシールド	3	2	auto	至近	自身	自動		
効果： ガード時宣言 ガード値+10								
守護者の巨壁	1	6	auto	視界	効果参照	自動	Limit	
効果： 攻撃対象を自分一人に変更								
異形の守り	1	2	auto	至近	自身	自動		
効果： 重圧可 暴走以外1つ回復								
氷盾	4	2	auto	至近	自身	自動		
効果： ガード値+[Lv*5]								
環境適応	★							
効果：								
熱感知知覚	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

身内鯖　2019/06/18
生存欲求という概念がRBになった奴を作りたい。今度はガード屋かな。
私の欲求概念RBシリーズはまともな攻撃役の方がレアなくらい、キャラシ構成のトリッキーさを狙っていたりする。
クレイトン・アルダファーのERG理論における人間の原初の欲求、生存欲求。
あらゆる物質的・生理的欲求を含んでおり、その全てが「生きる」ためのものである。
今までに作った三大欲求：セバス(性)、天三(食)、ソムヌス(眠)より立場が上だといいなあ。160環境で組むか
キルラキルの鬼龍院皐月っぽい感じで常に人や他のRBの上にいる雰囲気を醸す
「貴様ァァァァッ！死にたいなどと軽々しく口にするなッ！！！」
「ああ分からんさ、分からんとも。貴様の死にたい理由なんざ知るか。
だからこそ、貴様に勝手に死んで欲しくないのだ」
「やはり、貴様にも生存欲は確かに有るようだな？」

アブラハム・マズローによって提唱された自己実現理論、欲求段階説の根幹。
生理的欲求、安全の欲求に属する。