キャラクター名
ロイ・スボマー

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン バロール	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	
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
肉体	1	0	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	3	1	0			4
社会	2	0	0			2

HP	26
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
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	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：	2		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
	ＲＣ	4r+1				

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

Rオーヴァドライブ	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
死神	P	N		
時使い	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	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								
コンセントレイト:ハヌマーン	2	2	メジャー		-	シンドローム		
効果： C値-Lv								
振動球	1	3	メジャー	視界	-	<RC>		
効果： 攻+Lvの射撃攻撃。装甲値無視								
バトルビート	3	2	マイナー		-	-		
効果： メインプロセス中ダイス+Lv個								
リミットリリース	1	6	オート		-	-	100%	
効果： 判定時C値-1。								
援護の風	5	2	オート	視界	単体	-		
効果： 判定直前使用。ダイス+Lv個								
エンハンスアクション	3	4	メジャー		-	-		
効果： 判定ダイス+[Lv*2]								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

【きっかけ】
専用Dロイス「死神」？　1つのロイス切りで2つの効果？　しかも同じ効果の重複あり？
よし、ロイスボムだな！（難易度高め？知らんな！）

そうして生まれた「専用Dロイス」専用のキャラ。
PCとして使うつもりはない。

【よくわかる解説】
前提：侵蝕値100%での計算。C値下げる支援は入らない前提。（いつも支援が飛んでくるとは限らないのだよ！）

《マイナー》　→　《メジャー》
バトルビート　→　コンセントレイト+振動球+エンハンスアクション

《判定前》
リミットリリース+Rオーヴァドライブ+援護の風
そして、ロイスを2つタイタスに（真顔）

↓

基本値10 - 1(リミットリリース) - 3(コンセントレイト) - 4(ロイスボム)
つまりクリティカル値2でダイス27個