

キャラクター名

プレイヤー名

| | | | | | | |
|--------|-------------------|----|------|-----------|-------|------------------|
| シンドローム | バロール | | ワークス | UGNチルドレンA | カヴァー | UGNチルドレン |
| | バロール | | | | | |
| オプション | | | 年齢 | 性別 | | 男 |
| 覚醒 | 生誕 | 衝動 | 殺戮 | | 初期侵食率 | 35 % |
| 出自 | 疎まれた子 (推奨ロイス: 親戚) | | 経験 | 心の壁 (教官) | | 邂逅 主人 (対象: 霧谷雄吾) |

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP | 26 |
| 肉体 | 0 | 1 | 0 | | | 1 | 行動値 | 8 |
| 感覚 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | (非装備時) | 8 |
| 精神 | 4 | 0 | 0 | | | 4 | 戦闘移動 | 13 |
| 社会 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | 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 | 2 | | 射撃 | | | RC | 1 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | | | 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 | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | |
| | | | | | |

| 所持品 | |
|-----------|--|
| コネ: UGN幹部 | |
| コネ: 情報屋 | |
| 思い出の一品 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

合計装甲: 0 合計回避: 0

| ロイス | | | | |
|-----|---------|---------|------|----|
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイムス | 消費 |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

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 | - | メジャー | - | - | 自動 | - | |
| 効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7) | | | | | | | | |
| ダークマター | 2 | - | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: メインプロセスの間、バロールのエフェクト組み合わせた判定のダイスを+LV個する。 | | | | | | | | |
| 死神の瞳 | 3 | - | メジャー | 視界 | 単体 | 対決 | - | |
| 効果: 射撃攻撃を行い、命中すれば対象が次に受けるダメージを+ [LV+1] Dする。 | | | | | | | | |
| 停滞空間 | 2 | - | メジャー | 視界 | 単体 | 対決 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃が命中すれば、そのシーン中対象の【行動値】は0になる。 | | | | | | | | |
| コスミックインフレーション | 2 | - | セットアッププロセス | - | 範囲(選択) | 自動 | ピュア | |
| 効果: 組み合わせたエフェクトの対象を範囲(選択)に変更する。 | | | | | | | | |
| 時の棺 | 1 | - | オート | 視界 | 単体 | 自動 | 100↑ | |
| 効果: 相手の判定直前に行い、判定を失敗させる。 | | | | | | | | |
| ディメンションゲート | ★ | - | メジャー | 至近 | 効果参照 | 自動 | - | |
| 効果: どこでもドア～ | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

【申し子】
 <アキュラシー>
 最大レベル: 5
 タイミング: メジャーアクション
 技能: 効果参照
 難易度: 対決
 対象: -
 射程: -
 侵蝕値: 2
 制限: Dロイス
 効果: より正確にレネゲイドを操るエフェクト。
 あらゆる攻撃と組み合わせることができる。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。