

キャラクター名  
仮組

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス キュマイラ		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
	オプション		年齢		性別	
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	30	%
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	31
肉体	4	1	0			5	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	0	0	1			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	6		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	3	
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	

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
《羅刹タイラント》	P	N		
	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								
完全獣化	3	6	マイナー					
効果: 【肉体】+Lv+2D								
ハンティングスタイル	1	1	マイナー					
効果: 移動								
インスタントボム	5	3	Xジャー			白兵		
効果: 攻撃力Lv*2、装甲無視、武器攻撃力不可								
コト: モルフェ	2	2	Xジャー			シンドローム		
効果:								
キングティックモード	★	3	Xジャー			白兵		
効果: 範囲化、武器破壊								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

運用  
 (マイナー) 《完全獣化Lv3コスト6》《ハンティングスタイルLv1コスト1》ダイス増加、戦闘移動シLv回  
 (Xジャー) 《コトトレイト: モルフェLv2コスト2》《インスタントボムLv5コスト3》装甲無視、武器攻撃力加算不可  
 (Xジャー) 《キングティックモードLv★コスト3》範囲化、装備している武器破壊  
 (【肉体】+{D}+{完全獣化}+{L}+2)dx(8-{L})+6 命中判定<白兵>至近範囲(選択)装甲無視  
 ()d10+((インスタントボム)+{L})\*2+6 《羅刹タイラント》攻撃力(60%↓18、100%↑20)

成長方針  
 UGNイリガールエンブレム《RI/ハサネ》軽くて強い

一言  
 《フルパワーアタック》ぶっちゃけ要らんくない？ごめん、好みの範囲かも。  
 《復讐の刃》なくはないが勿体ない。  
 《血に飢えた跳躍》同上  
 《神獣撃》絶対無い。  
 UGNI-ジエントエンブレム《ホレレジョンX》なくは……ない？ 味方に妖精の手が居るなら要らねえ

講評  
 《スプリットアタック》でもいいような気はする  
 \*\*

参考(公式Q&A)  
 Q: 素手を装備している際に《飛礫》《インスタントボム》のようなエフェクトで攻撃した場合、その攻撃は素手によるものとして扱いますか？