

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	バロール バロール	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		衝動	飢餓	初期侵食率	14 %
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	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	4		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	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	1			
		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)	タイムス消費
遺産継承者	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 10    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								
灰色の庭	5	2	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果: ラウンド中対象行動値-Lv*3								
ゴズミックインフレーション	2	2	セットアップ	-	範(選)	-	ピュア	
効果: 1シナLv回対象を範囲(選択)にする。								
コンセ:バロール	2	2	メジャー					
効果: いつもの								
巨人の斧	1	3	メジャー	武器	-	白射	-	
効果: 攻撃力+Lv*3、判定ダイス-2個								
炎陣	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: Dロール直前カバーリング、1メインプロセス1回。								
暴食の魔王	3	5	オート	視界	単体	自動	120%	
効果: 1R1回。Dロール直前、そのダメージに+(Lv+2)D。このラウンド中、自分の行うあらゆる判定は-3個。								
紡ぎの魔眼	4	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 1R1回、判定ダイス+Lv個								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

正直RC型の方が戦闘面では秀でている。RC被りさえ気にしないならば。  
 こちらの方はミドル情報収集が6Dで可能。  
 //////////////////////////////////////  
 【変異暴走: 飢餓】 暴走の内容を変更→暴走中、あらゆる判定-5個。  
 //////////////////////////////////////  
 FHキャラにできるならPe38pのFHG-666を購入。  
 セットアップでエネミー行動値を-15(100%↑時-18)、1シナリオ2(3)回まで範囲化が可能。  
 ミドル命中5dx+4、攻撃力9。  
 100%超えると命中6dx+4、攻撃力12。  
 120%超えると単体に攻撃力+6D支援ができる。ただし自分または行動値が遅い味方にしか使用したくない。