キャラクター名

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| シンドローム | キュマイラ<br>サラマンダー | ワークス | UGNチルドレンB | 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 | 5 | 0 | 0 | 2 | 4 | 11 |
| 感覚 | 0 | 1 | 0 | | | 1 |
| 精神 | 1 | 0 | 0 | | | 1 |
| 社会 | 2 | 0 | 0 | | | 2 |

| | |
|---|---|
| HP | 43 |
| 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 | 4 | | 射撃 | 2 | | ＲＣ | 1 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | | | 調達 | 3 | |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識： | | | 情報：UGN | 2 | |
| 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 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 合計装甲： | 0 | 合計回避： | 0 |

| 所持品 | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| ロイス | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイタス | 消費 |
| | 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 | | | | | | | | |
| 終末の炎 | 3 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| フルパワーアタック | 3 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| コンセントレイト：サラマンダー | 2 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| 炎の刃 | 3 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |

フルパワーアタック使用！
死んでHP21で復活！そして……終末の炎Lv.4でHP20点消費！攻撃力+20！くらえええええええええええええ
とてもコスパが良い！(侵蝕率10で攻撃力52)
10m以内に敵がいないとフルパワーで殴れないこと、邪毒に弱いこと；；

【改良案】
今後の成長案にもちょっと関わる
起点エフェクトを《獣の力》《炎の刃》《パワースイング》どれにするか？
Q.なぜこの3つなのか？
ダイスの数が充分にあるので、攻撃力増強エフェクトを積んで火力の底上げを図るためです
そこで候補に上がるのが、《獣の力》《炎の刃》《パワースイング》　この3つなわけです

結論から言うと、130点環境なら《パワースイング》経験点が多少（最低25)あるなら《獣の力》それ以上あるなら《炎の刃》
キャンペーンに使うならダントツ《炎の刃》　なおフルサプリ前提の話なので卓内環境と要相談ってことで
リミットエフェクトの有無　130点環境かつ、言い方は悪いがキャラを使い捨て（今後使うことなさそうなら）《パワースイング》にした方が攻撃力が高い
155点環境なら《獣の力》取って《獣王の力》を取った方が攻撃力が高くなる(100%↑で66点)
155点以上の経験点がある、かつ取れる見込みがある(キャンペーン等)なら《炎の刃》を上げて《アマテラス》を取った方が最終的な攻撃力が高くなる
(全部最大レベルまで上げたとして、100%↑攻撃力82　そのときの経験点は45点は最低でも必要　175点↑環境なら起用可能、といったところ)

連投前提なら《炎の刃》
ちょっと経験点があるなら《獣の力》
連投せず130点環境なら《パワースイング》　といった感じで