キャラクター名
極限暴走使用型

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス ウロボロス	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	命令	衝動	妄想	初期侵食率	29 %
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	2	0	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	4	0	0			4
社会	0	1	0			1

HP	28
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	1	
回避			知覚	1		意志			調達	1	
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
暴走なしRC	ＲＣ	4r+1				
暴走ありRC	ＲＣ	19r+1		36		
		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: 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							
極限暴走	1	3	常時	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果：	与ダメ後の効果を暴走時も発動可能							
レックレスフォース	5	2	常時	至近	自身	自動		
効果：	暴走時、ダイス+Lv							
悪食の蛇	5	3	ｵｰﾄ	至近	自身	自動		
効果：	1シーン●回の回数を+1							
背徳の理	5	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動		
効果：	与ダメ後、常時ダイス+Lv*2、シーン1回							
喰らわれし贄	5	1	ｵｰﾄ	至近	自身	自動		
効果：	与ダメ後、常時攻撃+Lv*3、シーン1回							
灰燼に帰すもの	5	4	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	ﾘﾐｯﾄ	
効果：	攻撃+Lv*5、喰らわれし贄解除							
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ｳﾛﾎﾞﾛｽ	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果：	C値-Lv							
螺旋の悪魔	7	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	自動		
効果：	暴走付与、攻撃+Lv*3							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

セットアップに暴走することで攻撃+15、ダイス+10する型

ここまでやってエフェクト技能が確定していないのが面白い。
戦闘では白兵も射撃も使用して攻撃ができる。
それどころか情報収集や購入判定ですらダイスを増やすこともできる
回避もリアクションエフェクトを取ればダイスがすごいことになる。
とはいえ≪無形の影≫はラウンド1回なので、何か攻撃エフェクトがあるといい。

★：必須&Lvもこれ、☆：必須&Lvは調整、〇：必須ではないがあるといい

☆セットアッププロセスで≪螺旋の悪魔:Lv1≫を使用。暴走を受ける代わりに攻撃+Lv*3
★オートアクションで≪極限暴走:Lv1≫を使用。ダメージを与えた時に発動するエフェクトを暴走発動時も発動する
★オートアクションで≪背徳の理:Lv5≫を使用。ダメージを与えた時、シーン中ダイス+Lv*2、シーン1回
☆オートアクションで≪喰らわれし贄:Lv5≫を使用。ダメージを与えた時、シーン中攻撃+Lv*3、シーン1回
★メジャーアクションで≪コンセントレイト:ウロボロス:Lv2≫+≪無形の影:Lv1≫を使用。<？？？>による攻撃、C値-1
〇さらにメジャーアクションで≪灰燼に帰すもの:Lv5≫を使用。攻撃+Lv*5、その後≪喰らわれし贄≫を解除