

キャラクター名

小出 治武（仮）

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス		ワークス	研究者	カヴァー	医者
	エグザイル					
オプション			年齢		性別	
覚醒	無知	衝動	恐怖		初期侵食率	35 %
出自	兄弟	経験	喪失		邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	3	0	0			3	行動値	10
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	10
精神	2	1	3			6	戦闘移動	15
社会	1	0	0			1	全力移動	30

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			R C			交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：	4		情報：学問	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
	R C	9r		5		9+5=14攻撃力アップ
	R C	12r		5		9+10=19攻撃力アップ

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 マス消費
			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								
コンセントレイト	2	2	メジャー	—	—	—	—	
効果：クリティカル値-LV								
自動触手	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果：ガード時に宣言。LV*3のダメージ。ラウンド1回								
喰られし費	3	1	オート	至近	自身	自動		
効果：攻撃力+LV×3 1点でもダメージを与えた時								
灰燼に帰すもの	1	4	メジャー	視界	—	対決	シンドローム	
効果：攻撃力+(LV*5)リミット								
原初の赤（魔獣の衝撃）	3	3	メジャー	視界	—	対決		
効果：+LV個ダイス 攻撃+5								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

コンセプトとしてはガード時にカウンターダメージ→1点でもダメージを与えた場合に発動できるバフやデバフをオートで乗せる→自分の攻撃ターンで強くなる  
とりあえず、問題点は先に重圧乗せられちゃうと辛いのと、対オーヴァードじゃないとダイス増えない。  
自動触手の処理がいまいちわかってないのだが…戦闘不能になったら乗らないとかだと、HPやガード強化とかしておかないとあんまり意味ないかなあ(-"-)  
死ぬの前提ならスタンシールドの方がよさげ