

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ブラム=ストーカー		ワークス		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	27
肉体	3	0	0			3	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN		
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
素手	白兵	12r		-5		

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 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: エグザイル	3							
効果: C値-3								
ジャイアントグロウス	3							
効果: 白兵攻撃の対象を範囲(選択)に 攻撃力+2D 1シナリオLV回								
鮮血の一撃	5							
効果: 白兵攻撃のダイス+[LV+1] メインプロセス終了時HP-2								
血族	10							
効果: 攻撃+LV								
妖の招き	2							
効果: 射程は20m ダメージを与えたら、対象を自分のエンゲージに移動 1シーンLV回								
伸縮腕	2							
効果: 白兵攻撃の射程を視界に 判定ダイス-[3-LV](max0)								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

コンボ:
 組み合わせ: 1~5
 条件: なし
 タイミング: メジャー
 難易度: 対決
 射程: 至近
 判定値: 11r
 攻撃力: 2d+5
 命中時、体力8回復

コンボ: 妖の招き
 組み合わせ: 1~7
 条件: なし
 タイミング: メジャー
 難易度: 対決
 射程: 至近
 判定値: 11r
 攻撃力: 2d+5
 命中時、体力8回復
 ダメージを与えたら対象はこちらのエンゲージに移動

技能: <白兵>
 対象: 単体
 侵蝕値: 5
 CR値: 7

技能: <白兵>
 対象: 単体
 侵蝕値: 5
 CR値: 7