

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ノイマン		ワークス		カヴァー
	オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率	170 %
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	105
肉体	2		0	3		5	行動値	12
感覚	1		0			1	(非装備時)	13
精神	3	1	3	4		11	戦闘移動	18
社会	2		0			2	全力移動	36

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	8		射撃			RC	8		交渉		
回避	6		知覚	7		意志			調達	7	
運転:			芸術:			知識:	7		情報:	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
骨の剣	白兵	9r+7	6	10		
コンボ	白兵	15r+7		18		C値-3/対象5体/受動ドッジダイス-1/シナリオ1回
コンボ2	白兵	15r+7		18		C値-3/受動ドッジダイス-1

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
インターセプトアーマー	10	5		-1	

所持品		合計装甲:	5	合計回避:	0
トループ: 触手(戦力増員)					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	ダイス
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:		18	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								
ヴァイタルアップ	1		セット	至近	自身	自動	100↑	
効果: HP+[現在侵蝕率-100]/シナリオ1回								
戦力増員	2		セット	至近	自身	自動		
効果: LV体のトループを同エンゲージに配置する/シナリオLV回								
分割思考	1		イニシアチブ	至近	自身	自動		
効果: 未行動になる/ラウンド中の行動値-10/シナリオ1回								
骨の剣	3		マイナー	至近	自身	自動		
効果: 素手のデータを変更する								
コンセ:ノイマン	2		メジャー	-	-	-		
効果: C値-Lv(下限値7)								
コントロールソート	1		メジャー	武器	-	対決		
効果: 《白兵》判定を【精神】で行える								
爪剣	2		メジャー	武器	単体	対決		
効果: 白兵攻撃+[LV*2]/受動ドッジダイス-1個								
伸縮腕	2		メジャー	視界	-	対決		
効果: 白兵攻撃の射程を視界に変更する/判定ダイス-[3-LV]								
異形の祭典	2		メジャー	-	LV+1	対決		
効果: 対象を[LV+1]体に変更する/シーン1回								
自動触手	1		オート	至近	自身	自動		
効果: ガード時に自分を攻撃した対象に[LV*3]ダメージ/ラウンド1回								
アナザーセルフ	1		オート	至近	自身	自動	120↑	
効果: エフェクトの使用回数制限を1回分回復する/シナリオ1回								
透過	1		オート	至近	自身	自動	120↑	
効果: 受けるダメージを0にする/シナリオ1回								
蘇生復活	1		オート	至近	自身	自動		
効果: 戦闘不能時にHP1で復活/シナリオ1回								

4人プレイ: HP-40、《蘇生復活》を削除。  
3人プレイ: 更に《戦力増員》を削除、トループを2体初期配置する。

