

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー
	パロール			
オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率 8 %
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	30
肉体	1	0	0			1	行動値	14
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	14
精神	3	1	0		4	8	戦闘移動	19
社会	1	0	0			1	全力移動	38

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		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		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
		0				

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)	タイムス	消費
Dロイス: 実験体	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								
コンセントレート (パロール)	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
死神の瞳	3	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果: 命中した場合、次のダメージロールに (Lv+2) Dの追加。このエフェクトと組み合わせた攻撃でダメージを与えることはできない。								
因果歪曲	2	3	メジャー	-	範囲 (選択)	対決		
効果: 対象を範囲 (選択) に変更。自身と同一エンゲージに使用できない。1シナリオにLv回。								
停滞空間	2	5	メジャー	視界	単体	対決		
効果: 命中した場合、対象の行動値は0に変更される。マイナーアクションで解除可能。1シナリオにLv回。								
赤色の従者	1	5	メジャー			自動		
効果: 能力値3、最大HPがLv×5+10の従者を召喚。1シーンに1体まで。呼び出している間、自身のあらゆる判定ダイスを-3個。								
血の絆	1	3	メジャー			自動		
効果: <赤色の従者>と同時に使用。作り出した従者はシナリオ終了まで持続する。1シナリオにLv回。								
赤河の従僕	1	3	常時	至近	自身	自動		
効果: 従者の全能力値を+1。基本侵食率+3。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

死神&停滞従者型

長所

- ・5D10のダメージデバフ&行動値0の範囲攻撃。
- ・ミドルでの情報収集
- ・Dロイス: 実験体の効果で行動値16&(精神)判定ダイス8個の従者を作成?
- ・従者の数を増やすことで総ダメージ量を増やせる。

短所

- ・あくまで高い行動値と行動値0デバフで生き残る戦法なので<加速する刻>には無力。カバーリングキャラが必要。
- ・行動値が高すぎるのでミドルでは敵が何も出来ないでGMが扱いにくい。
- ・従者の数が増えるほど総ダメージ量が増す且つ待機による行動値0デバフ攻撃でボスをボコボコにできるのでGMが扱いにくい。
- ・味方にノイマン×サラマンダー・Dロイス: 守護者・<カウンター>&<インフェルノ>が居ればボスは本当に何もできない。