

キャラクター名 \_\_\_\_\_

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

シンドローム	モルフェウス オルクス	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー
オプション	ブラム=ストーカー	年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率 0 %
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	24
肉体	1	0	0			1	行動値	8
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	8
精神	1	1	0			2	戦闘移動	13
社会	3	0	0			3	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		
回避			知覚			意志	3	7	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	
思い出の一品	

合計装甲: 0      合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス: 精鋭	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8      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								
リフレックス (ブラム=ストーカー)	2	2	リアクション	至近	自身	対決		
効果: クリティカル値-Lv (下限値7)。								
死者の肉体	1	1	リアクション	至近	自身	対決		
効果: (意志) でドッジ判定ができる。								
マシンモーフィング	3	3	メジャー	至近	自身	効果参照		
効果: 他エフェクトと組み合わせ不可。(意志) で判定&達成値を+Lv×2して購入判定。1シーンに1回。								
運命の切り替え	2	3	オート	視界	単体	自動		
効果: 対象がドッジ判定を失敗した時、代わりに判定することで成功扱いにできる。								
妖精の手	1	4	オート	視界	単体	自動		
効果: 出目の一つを10に変更。1つの判定につき1回まで。1シナリオにLv回。								
サポートデバイス	4	6	セットアップ	至近	自身	自動	80%	
効果: 取得時に指定した能力値をラウンドの間、判定ダイス+Lv×2個。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

意志回避型

長所

- ・ 固定値+10で回避。
- ・ 回避判定ダイス+8~10個。
- ・ 味方の代わりにドッジ判定ができる。
- ・ 調達判定を固定値16で判定。

短所

- ・ 回避以外何もできない。