

キャラクター名  
遠月 茜

プレイヤー名

シンドローム	バロール ブラム=ストーカー		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	UGNチルドレン教官
	オプション		年齢	性別		
覚醒	償い	衝動	加虐	初期侵食率	33	%
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	58
肉体	1	1	1	11		14	行動値	25
感覚	3	0	0	5		8	(非装備時)	26
精神	3	0	2	5		10	戦闘移動	31
社会	1	0	0	5		6	全力移動	62

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	20		射撃	2		RC	9		交渉	5	
回避	11		知覚	6		意志	10		調達	9	
運転：4輪	4		芸術：絵画	5		知識：レネゲイト	5		情報：UGN	5	
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
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

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス：生還者P		N		
遠月 彼方	P 有為	N 偏愛		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 30    残り財産P: 0

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								
虚無の城壁	2	2	セットアップ	至近	自身	自動	--	
効果： そのR中ガード値+[Lv*3]								
不死者の恩寵	1	5	クリンナップ	至近	自身	自動	--	
効果： HPを[(Lv+2) D+【肉体】]点回復								
時の棺	★	10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果： 判定を行う直前に使用し、自動失敗させる								
グラビティガード	3	3	オート	至近	自身	自動	--	
効果： ガードを行う際そのガードの間+(Lv) D								
魔人の盾	2	4	オート	至近	自身	自動	--	
効果： ガードを行う際宣言した場合、ガードの間ガード値を+[Lv*10]。1シーンに1回								
セットバック	3	2	オート	至近	自身	自動	--	
効果： バッドステータスを受けた時Lv個回復する(暴走以外)								
赤河の支配者	1	2	オート	至近	自身	自動	--	
効果： ダメージ-[1d+Lv*2]								
不死不滅	1	4d10	オート	至近	自身	自動	--	
効果： 戦闘不能を回復し、HP[Lv*10]回復。1シナリオに1回のみ使用可								
ブラッドコントロール	1	2	マイナー	至近	自身	自動	--	
効果： メインプロセス中エフェクトの判定ゲイス+Lv個								
コンセントレイト：バロール	2	2	メジャー	至近	自身	--	--	
効果： 判定のクリティカル値を-Lv下げる(下限値7)								
瞬速の刃	2	3	メジャー	武器	--	対決(白兵・射撃)	--	
効果： 組み合わせた判定のゲイスを+[Lv+1]個								
漆黒の拳	3	3	メジャー	武器	単体	対決(白兵)	--	
効果： 素手で攻撃し組み合わせた攻撃力を+Lvして対象の装甲値を無視する。								
魔王の理	1	2	メジャー	--	--	対決	シンドローム	
効果： エフェクトを組み合わせた攻撃力+[Lv*2]								

1.ブラッド・グラビティ・ガード  
グラビティガード+赤河の支配者+魔人の盾  
効果：ガード値を+[3d+10(20~30)]させ、ダメージを[1d+2(4~8)]減少させる

2.時の棺  
効果：判定を自動失敗させる

3.一度きりの復活  
セットバック+不死不滅  
効果：発動した時受けた状態異常(暴走以外)を3つまで解除し、戦闘不能になった場合HPを10回復させる

4.破滅への第一打  
漆黒の拳+コンセントレイト：バロール+魔王の理+封印の呪+瞬速の刃+渴きの主+鮮血の一撃+血の宴 対象：範囲(選択)  
効果：命中を+[6d(8d~10d)]と攻撃力を+[5(7~11)]上昇させ、装甲値を無視し、命中した場合HPを[4(16)]回復させ、次行う対象の判定のクリティカル値を+1上昇させる

