キャラクター名: マタン

プレイヤー名:

シンドローム	ブラム＝ストーカー ウロボロス	ワークス		カヴァー	
オプショナル		年齢	4	性別	オス
覚醒		衝動		初期侵食率	160 %
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
肉体	2	0	0			2
感覚	3	0	0		2	5
精神	3	0	0		5	8
社会	0	0	0		3	3

HP	122
行動値	18
(非装備時)	18
戦闘移動	23
全力移動	46

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	6		交渉		
回避	4		知覚			意志	1		調達	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：動物	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
グレアリング･デザイア･ナイト	ＲＣ	21r+6		23		CR+紅+始祖+砂+クリスタ+赤(+混色)
バイト･ザ･ダスト	ＲＣ	12r+6				浄玻璃

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
遺産継承者"レガシー";欲望の姫君	P	N		
暴食の胃袋(オート/自動/効果/視界)	P	N		
飢えたる魂*4(オート/自動/単体/視界)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 14	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							
生命増強 10	3		常時	至近	自身	自動	エネミー	
効果：	最大HP+[LV*30] EAP162							
赤河の従僕 5	4		常時	至近	自身	自動	-	
効果：	従者の能力値を全て+LV EAP47							
戦術 5	3		セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	-	
効果：	R中メジャー判定ダイス+LV個 自身不可 EAP91							
氷熱の軍団 5	3		イニシアチブ	視界	シーン(選択)	自動	120%	
効果：	他エフェクトと組み合わせ不可 R中対象の攻+[LV*4] シナリオ1回 EAP110							
赤色の従者 5	5		メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	同エンに従者1体作る HP[LV*5+10] シーン1体作成可 従者がいるとき作成者のあらゆる判定ダイス-3個 EAP45							
声なき者ども 3	3		メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	1シーンに作成できる従者の数+LV体 EAP46							
CR:ウロボロス 3	3		メジャー	-	-	対決	-	
効果：	組み合わせた判定のC値-LV(下7) EAP129							
紅の刃 10	3		メジャー	視界	-	対決	-	
効果：	攻+[LV+1] EAP46							
始祖の血統 3	3		メジャー	-	-	対決	100%	
効果：	判定ダイス+[LV*2] EAP51							
原初の赤:魔獣の衝撃 5	3		メジャー	視界	-	対決	-	
効果：	攻+5 判定ダイス+LV個 R1回 EAP60							
混色の氾濫 3	5		メジャー	-	範囲(選択)	-	-	
効果：	《原初の～》と組み合わせて使用 範囲変更 シナリオLV回 EAP123							
世界を喰らうもの 1	3		メジャー	視界	シーン(選択)	-	リミット	
効果：	《混色》と同時に使用 対象･射程変更 HP-20 シナリオ1回 EAP126							
砂の刃 10	3		メジャー	視界	-	対決	-	
効果：	攻+[LV+2] G値-5 EAP83							

▽戦闘プラン
▼(セットアップ)
戦術
→従者がいる場合(=2R目～)使用。R中メジャー判定ダイス+3個。
▼(イニシアチブ)
氷熱の軍団
→2R目初手(従者が全員いる状態)で使用。R中自身と従者の攻+12。
▼グレアリング･デザイア･ナイト(メジャー)
CR+紅の刃+始祖の血統+砂の刃+クリスタライズ+原初の赤:魔獣の衝撃(+混色の氾濫)(+世界を喰らうもの)
→初めに使った直後《背徳の理》+《夜魔の領域》を宣言、以降OBエフェクトを組み合わせた判定ダイス+6個。行0で未行動になる。
基本的にPCが一番多いエンゲージに範囲攻撃。バラバラになっている場合は一度だけシーン攻撃(コーイチ死亡時は2回)。
▼(夜魔後のメジャー)
赤色の従者+声なき者ども
→自身と同エンに従者4体作成(従者は行動済)。
◎1R目メジャー後夜魔、2回目の行動で従者作成。2R目セット戦術、イニシ氷熱。以降メジャーで攻撃し続けるだけ。
PCからの攻撃は浄玻璃で回避を試みる。ワンチャンある場合はマルチも惜しみなく切る(※PCの侵蝕がヤバそうなら命中判定に使うこと)。
R1回浄玻璃で被ダメ軽減。PC2が範囲持ちだから従者がいる場合はこれに合わせて切る。いない場合はPC1。

□マタンの従者 行21 HP35 装0
▽戦闘プラン
▼張り子の狩人(メジャー)
CR+紅の刃+始祖の血統+砂の刃 20dx@7 視界単体 攻9 G値-5

キャラクター名
マタン

プレイヤー名

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
クリスタライズ 3	3		メジャー	-	-	対決	100%	
効果：	攻+[LV*3] 装甲無視 シナリオ3回 EAP85							
ギガノトランス 1	1		メジャー	視界	シーン(選択)	対決	120%	
効果：	対象･射程変更 シナリオLV回 EAP86							
浄玻璃の鏡 1	1		リアクション	至近	自身	対決	-	
効果：	ドッジを行う EAP123							
夜魔の領域 3	1		オート	至近	自身	自動	120%	
効果：	MP終了直後に使用 行0で未行動になる シナリオLV回 EAP51							
背徳の理 3	3		オート	至近	自身	自動	-	
効果：	与ダメ時に使用 シーン中OBを組み合わせた判定ダイス+[LV*2] EAP124							
原初の黒:鏡の盾 5	3		オート	効果	効果	自動	100%	
効果：	被ダメ直後に使用 [LV*20]まで返す シナリオ1回 EAP25							
雲散霧消 5	4		オート	至近	範囲(選択)	自動	-	
効果：	ダメージ適用直前に使用 与ダメ-[LV*5] R1回 EAP121							
マルチアタック 3	3		オート	至近	自身	自動	ピュア	
効果：	攻撃orドッジ判定直後に使用 達+10 シナリオLV回 EAP70							
不死不滅 3	5		オート	至近	自身	自動	120%	
効果：	重圧中使用可 戦闘不能直後に使用 HP[LV*10]で復活 シナリオ1回 EAP51							
瞬間退場3	3		オート	至近	自身	自動	エネミー	
効果：	シーンから退場する シナリオLV回 EAP162							
瞬間退場Ⅱ1	1		オート	至近	範囲(選択)	自動	エネミー	
効果：	《瞬間退場》と同時に使用 シーンから退場する シナリオLV回 EAP							
瞬間退場Ⅲ 3	3		オート	視界	範囲(選択)	自動	エネミー	
効果：	対象(意識不明or効果に同意)はシーンから退場させる シナリオLV回 EAP162							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								