

キャラクター名
パツクン (赤)

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル エグザイル	ワークス	その他A	カヴァー
オプション		年齢	0歳	性別
覚醒		衝動	初期侵食率	120 %
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	200
肉体	4	1	0			5	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	0	0	1			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 植物	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
		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)	消費
	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								
レネゲイドライフ	2	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: エネミーの最大HPを+ [LV×100]								
イベイジョン	1	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 回避27固定。ダイスロール不可								
異形への変貌	1	-	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: シーン中、侵食率によって追加されるダイスの数を2倍								
骨の剣	7	-	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 白兵武器を作成・装備する。攻撃力+ [LV+5]。ガード値+6。命中-1								
形状変化: 剛	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 攻撃力+[LV×2]								
コソットレイト: イグザイル	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果: CR値-LV								
伸縮腕	3	2	Xジャー	視界	-	対決	-	
効果: <白兵>/射程: 視界に変更								
怒濤の大蛇	1	4	Xジャー	視界	選択	対決	リミット	
効果: <白兵>/対象: シーン (選択)、射程: 視界に変更。1シナリオ1回								
爪剣	4	3	Xジャー	武器	単体	対決	-	
効果: <白兵>/攻撃力+[LV×2]。ドッジの判定ダイス-1個								
吸収	3	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果: <白兵>/ダメージ/判定ダイス-LV								
餓鬼魂の使い	3	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果: ダメージ/バステ・邪毒ランク3付与。1シーンLV回								
デビルスリング	1	6	オート	視界	自身	自動	-	
効果: 「タイミング: オート」のエフェクトを打ち消す								
崩れずの群れ	1	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果: カバーリング								

120↑
ダイスボーナス+4個

クエスト用その2。
Eロイス・さらなる絶望で作成されるエネミー。
D・Eロイスは積んでません。
みんな攻撃型だから、HPこれくらいしないとやばい。
あと、今回は戦闘がこれだけしかないから、侵食率を上げる意味でもHPブーストしておかないとね (はあと
なんか230点はちょっと多すぎかな。素直にHP200で固定

