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 オルクス	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	素体	衝動	闘争	初期侵食率	37 %
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	1	0	0			1
感覚	3	1	0		4	8
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	24
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	4		ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	2	
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

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
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								
赫き猟銃	3	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動		
効果 :シーン中、以下の武器を作成し、装備する。この武器は使用するとHPをLV点失う。このエフェクトは《破壊の血》の前提条件を満たし、その効果を受けられる。種別：射撃、技能：射撃、命中：0、攻撃力：+[LV*3+4]、ガード値：ー、射程：20m								
破壊の血	5	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 前提条件《赫き剣》。《赫き剣》と組み合わせて使用。作成した武器の攻撃力を+[LV*3]、ガード値+5。HP2点消費。								
形なき剣	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決		
効果： このエフェクトに対するドッジのダイスを-LV個する。								
要の陣形	3	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	3体	-		
効果： 組み合わせた行動の対象を3体に変更する。1シナリオLV回。								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ｵﾙｸｽ	3	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-		
効果 :組み合わせた判定のC値を-LVする(下限7)。取得時に自身のシンドロームから一つを選び、《コンセントレイト：サラマンダー》のように記述してシンドロームごとに別のエフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱う。								
オーバーロード	1	3	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	80	
効果 :あなたの行う攻撃の命中判定の直前に使用。その攻撃の攻撃力を+[使用している武器一つの攻撃力]する。但し、このエフェクトを使用したメインプロセス終了時に選択した武器は破壊される。								
未知なる陣形	1	-	常時	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果 :前提条件《要の陣形》。あなたの使用する《要の陣形》は、組み合わせた行動の対象を3体ではなく5体に変更できるようになる。侵蝕率でレベルアップしない。侵蝕率基本値+5。								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								