

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 キュマイラ | ワークス | 高校生 | カヴァー |
| オプション | | 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 | 33 |
| 肉体 | 4 | 1 | 1 | | | 6 | 行動値 | 5 |
| 感覚 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | (非装備時) | 5 |
| 精神 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | 戦闘移動 | 10 |
| 社会 | 1 | 0 | 2 | | | 3 | 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 | 4 | | 射撃 | | | RC | 2 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | 1 | | 意志 | 2 | 1 | 調達 | | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報: 噂話 | 2 | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報: 裏社会 | 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: | | |

| 武器・コンボ | 能力 | 命中値 | G値 | 攻撃力 | 射程 | メモ |
|-----------|----|-------|----|-----|----|----------------------|
| 侵蝕率100%未満 | 白兵 | 10r+4 | 0 | 19 | | 赫き剣:HP2点消費、ターゲットロック済 |
| 侵蝕率100%以上 | 白兵 | 11r+4 | 0 | 24 | | 赫き剣:HP4点消費、ターゲットロック済 |

| 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) | タイム | 消費 |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

最大財産P: 6 残り財産P: 4

| 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 | | | | | | | | |
| コンセントレイト:ブラム=ストーカー | 2 | 2 | メジャー | | | | | |
| 効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限7) | | | | | | | | |
| 赫き剣 | 1 | 3 | マイナー | | 自身 | | | |
| 効果: [LV*2]点までの任意のHPを消費し、攻撃力:[消費したHP+8]、命中:0、ガード値:0の武器作成 | | | | | | | | |
| ハンティングスタイル | 1 | 1 | マイナー | | 自身 | | | |
| 効果: 戦闘移動する。離脱可、封鎖の影響を受けない。シーンLV回復 | | | | | | | | |
| 鮮血の一撃 | 3 | 2 | メジャー | | 自身 | | | |
| 効果: 組み合わせた判定のダイス+[LV+1]個する。HP2点消費。 | | | | | | | | |
| 乾きの主 | 1 | 4 | メジャー | 至近 | 単体 | 白兵 | | |
| 効果: 組み合わせた攻撃は装甲値を無視してダメージを与える。攻撃後HPを[LV*4]点回復 | | | | | | | | |
| ターゲットロック | 3 | 3 | セットアップ | 視界 | 単体 | | | |
| 効果: シーン中、その対象のみを攻撃する際の攻撃力+[LV*3] | | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

・コンセプト
己の血で剣を生成して切る。バケモノの力を身に着けても心は人間だというあなたへ。

・セットアッププロセス
ターゲットロック
対象を選択し、対象への攻撃時に攻撃力+[LV*3]

・マイナーアクション
赫き剣、ハンティングスタイル
攻撃力[消費HP+8]の武器を作成し、戦闘移動を行う

・メジャーアクション
コンセントレイト、鮮血の一撃、乾きの主
クリティカル値8(7)で判定。判定ダイスを+4(+5)個。装甲無視、攻撃時4点(8点)HP回復。攻撃後、HPを2点消費。