

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス		ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー
	オルクス				
オプション			年齢	性別	
覚醒	生誕	衝動	加虐	初期侵食率	150 %
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	122
肉体	1	0	0			1	行動値	14
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	14
精神	3	1	0		6	10	戦闘移動	19
社会	2	0	0			2	全力移動	38

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	4		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	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
雨粒の矢+シンドローム2+赤・トランキリフェ+3+混沌なる主	RC	18r+20		20		最低ボーナス込み C値10 シーン (選択) 達成値+16(オリジン:レジェンド込み)
		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)	タ	イ	消費
	P	N			
	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								
雨粒の矢	6	3	メジャー	視界	シーン (選択)	対決	-	
効果: 攻撃力+LV×2、コンセントレイト 組み合わせ不可								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が判定のダイスを振った直後に使用する。対象の判定のダイス目のひとつを10に変更する。このエフェクトは1回の判定で1回まで使用でき 1シナリオに1回使用できる								
間違えた世界	1	-	オート	視界	単体	自動	エネミー	
効果: 対象が「難易度・自動成功」のエフェクトを使用した際に使用する。そのエフェクトの対象をこのエネミーの任意に変更する。変更する前は、元々そのエフェクトの対象になりうるキャラクターでなければならない。1シナリオ1回まで。								
ブレインジャック	1	-	メジャー	至近	単体	対決 (RC)	エネミー	
効果: 対象を完全に支配するエフェクト。対象の【意識】と対決を行う。このエネミーが勝利した場合、そのシナリオの真、対象の行動はこのエネミーが決定する。対象はこの決定に逆らうことはできない。この効果はエネミーの任意のタイミングで解除できる。また、このエネミーが死亡した場合もこの効果は解除される。								
ラビリンス	1		メジャー			自動	エネミー	
効果: シーンに登場できるPCの数を任意に指定できる。								
瞬間退場III	1	-	オート	視界	範囲 (選択)	自動	-	
効果: 選択した対象はシーンから退場する。対象はこの効果に同意するか、意志を失っている必要がある。1シナリオLV回まで。								
生命増強	3		常時					
効果: このエネミーのHPをLV×30する								
インヴィジブルボディ	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: このエネミーはオーヴァード以外から感知されない。								
シングインザレイン	2	3	メジャー	-	-	対決	リミット	
効果: 【雨粒の矢】と組み合わせて使用。攻撃力+LV×4、1シナリオ3回まで。								
オリジン:レジェンド	5	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: そのシーン間【精神】を使用した判定の達成値+LV×2								
ヒューマンズネイバー	1	2	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: 衝動判定+Lv個 基本侵蝕+5								
妖精の輪	3	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: 前提条件: 妖精の手、追加でもう一回妖精の手を使用できるようになる。このエフェクトは一回の判定につき一回、シナリオにLV回まで使用できる。								
混沌なる主	3	2	シンドローム	-	-	-	-	
効果: 【原初の一】で取得したエフェクトと組み合わせて使用する。このエフェクトを組み合わせた判定の達成値を+LV×2する。このエフェクトは1シーンに3回まで使用できる。								

ダイス+4個 エフェクトLV+1 (データには適用済)

