キャラクター名
測井 定

プレイヤー名

シンドローム		ワークス	何でも屋	カヴァー	
オプショナル		年齢	18歳	性別	男
覚醒	探求	衝動	解放	初期侵食率	40 %
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	0	1	0		1	2
感覚	0	0	0		1	1
精神	0	0	0	11	4	15
社会	0	0	0		2	2

HP	39
行動値	17
(非装備時)	17
戦闘移動	22
全力移動	44

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	3		射撃			ＲＣ	16		交渉	3	
回避	1		知覚	4	3	意志			調達	5	
運転：			芸術：			知識：レネゲイド	1		情報：噂話	3	
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：		

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	
応急手当キット	
コネ：手配師	
サーチレーダー	
メモリー：レネコ	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
生還者	P	N		
	P	N		
	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							
冒涜的存在	4	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果 :恐怖以外のLv個までのバステの効果を受けない、メジャーアクション判定ダイス+(受けているバステと永続的狂気の数)、侵蝕率基本値+3								
未知なる陣形	1	-	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果：	《要の陣形》の効果変更、侵蝕率基本値+5							
此処より永遠に	5	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果 :使用時に1D10、1：重圧、2-3：硬直、4-5：邪毒3、6-7：放心、8-9：暴走、0：憎悪をメインプロセス終了時に受ける、メインプロセス間ダメージ+(Lv*4)								
コンセントレイト：アザトース	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：	C値-Lv							
彼方より	5	2	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果：	攻撃力+(Lv*2)							
棘の戒め	1	1	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果：	攻撃力+Lv、ダメージを与えた場合硬直付与							
鋼の顎	3	3	メジャー	視界	-	対決	-	
効果：	攻撃力+7、装甲無視、同エン不、シーンLv回							
要の陣形	3	3	メジャー	-	5体	-	-	
効果：	対象変更、シナリオLv回							
狂気の洞察	1	1	メジャー	至近	自身	-	-	
効果：	〈情報：〉の代用、判定ダイス+(Lv*2)個							
リフレックス：オルクス	2	2	リアクション	至近	自身	-	-	
効果：	C値-Lv							
幸運の守護	1	1	リアクション	至近	自身	対決	-	
効果：	〈RC〉でドッジを行う							
	★							
効果：								
効果：								

1D10 シーンイン！
1D10 リザレクト
:HP=12 タイタス昇華により復活！
2D10 衝動判定

:HP-
:HP+
:侵蝕率-
:侵蝕率+

({肉体}+{DB})DX 【肉体】
({感覚}+{DB})DX 【感覚】
({精神}+{DB})DX 【精神】
({社会}+{DB})DX 【社会】
({肉体}+{DB})DX+{白兵} 〈白兵〉
({肉体}+{DB})DX+{回避} 〈回避〉
({肉体}+{DB})DX+{運転} 〈運転〉
({感覚}+{DB})DX+{射撃} 〈射撃〉
({感覚}+{DB})DX+{知覚} 〈知覚〉
({感覚}+{DB})DX+{芸術} 〈芸術〉
({精神}+{DB})DX+{RC} 〈RC〉
({精神}+{DB})DX+{意志} 〈意志〉