

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	オルクス ウロボロス		ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	運命の従者
	オプショナル		年齢	0歳	性別	女
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	33	%
出自	突然の覚醒	経験	秘密	邂逅	主人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	1	1	0			2	行動値	11
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	11
精神	3	0	0			3	戦闘移動	16
社会	2	0	0			2	全力移動	32

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	1		RC	5		交渉		
回避	3		知覚			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
インストール		0				セットアップ、1D点の自傷後 背徳の理使用
『運命的破滅』	RC	9r+5		6		散滅の腕、張子の戦道具、原初の赤：斥力の鎧の効果適用。

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	タス	消費
運命の従者 (フェイタル・ネイバー)	P	N			
シオン・N・軽木	P 純愛	N 不安			
デミス	P 懐旧	N 隔意			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	残り財産P:	0		

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							
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果:	衝動判定のダイス+LV個。侵蝕率LV増加なし。							
オリジン：ヒューマン	3	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーン間、自身が行うあらゆる判定の達成値+LV。							
散滅の腕	3	5	メジャー	至近	単体	RC	-	
効果:	命中時エネミーと常時以外のエフェクト効果を全て解除。1シナリオLV回。							
張子の戦道具	3	4	メジャー	至近	-	白兵/RC	-	
効果:	この攻撃でダメージを与えた場合、対象が装備している「エフェクトで作成した武器と防具」を全て破壊し、乗手のデータを元に戻す。1シナリオLV回。常時効果で取得している武器と防具には効果が適用できない。							
コンセントレイト：ウロボロス	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	C値-LV（下限値7）							
原初の赤：斥力の鎧	2	3	メジャー	視界	単体	シンドローム	-	
効果:	この攻撃でダメージを与えた場合、対象は[LV×2]m移動。							
否定のひとと触れ	1	3	オート	至近	単体	自動	-	
効果:	カバーリングエフェクト無効化。1シーンLV回。							
混色の氾濫	3	2	メジャー	-	範囲(選択)	シンドローム	-	
効果:	原初の●を組み合わせた判定の対象を範囲(選択)に変更。1シナリオLV回。							
原初の青：斥力跳躍	1	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	飛行状態で戦闘移動。移動距離+[LV×2]m。							
背徳の理	3	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ダメージを与えた時に使用。シーン中ダイス+[LV×2]個。							
尾を食らう蛇	1	4	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果:	1D点の自傷後、背徳の理使用。							
飢えし影	5	1	メジャー	視界	-	RC	-	
効果:	攻撃力+[LV+2]の射撃攻撃。							
スピードアップ	4	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	行動値+LV。							

【運命の従者 (フェイタル・ネイバー)】
 効果：あなたがかつてオーヴァードによって生み出された従者であり、特殊なレネゲイドビーイングに生まれ変わったことを表すDロイス。
 このDロイスを持つキャラクターの最大HPと侵蝕値は、Dロイス【運命種】を持っているキャラクター一人と同じ数値になる。(最大HPが一緒になるだけなので、現在HPは共有しない。また、自身がエフェクトを使用した際に、侵蝕が増加しない。)
 そして、自身が戦闘不能になった場合、即座に行動済みとなり、次ラウンドのセットアップまであらゆるエフェクトを使用できなくなる。(この状態でトドメを刺すと宣言すればトドメを刺せる)
 ただし、セットアップまでに戦闘不能から回復した場合にはエフェクトが使用可能になる。

