キャラクター名
センリ

プレイヤー名

シンドローム	バロール ブラム＝ストーカー	ワークス	教師	カヴァー	学園長
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	忘却	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
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	0	0			3
精神	3	1	3	2		9
社会	1	0	0			1

HP	91
行動値	15
(非装備時)	15
戦闘移動	20
全力移動	40

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	0		射撃			ＲＣ	0		交渉	1	
回避			知覚			意志			調達	1	
運転：	2		芸術：			知識：	2		情報：学問	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
		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
	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							
生命増強	2							
効果：	HP+[Lv×30]。Eエフェクト。							
加速する時	1	-	イニシアティブ	至近	自身	自動	-	
効果：	イニシアティブでメインプロセスを行う。Eエフェクト。							
Cレイト：バロール	2	2						
効果：	いつもの。							
悪魔の影	★	5	メジャー	視界	単体	対決	80	
効果：	射撃攻撃を行う。対象は次うける攻撃に対してリアクションを行えない。							
死神の瞳	3	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果：	射撃攻撃を行う。対象が次にうけるダメージを+[Lv+1D]。これを組み合わせた攻撃でダメージを与えることは出来ない。							
蝕む赤	2	1	メジャー	視界	-	対決	-	
効果：	射撃攻撃を行う。対象は邪毒ランクLvを受ける							
血の宴	2	3	メジャー	-	範囲	対決	-	
効果：	組み合わせた攻撃を範囲に変更する。シナリオにLv回まで。							
時の棺	★	10	オート	-	-	自動	100	
効果：	対象が判定を行う際に使用。その判定を失敗にする。							
孤独の魔眼	2							
効果：	「対象：範囲」と「対象：範囲（選択）」の攻撃対象を自分のみに。1シナリオにLv回。							
赤色の従者	4	5	メジャー	至近	-	自動	-	
効果：	従者を召喚する。ルルブ2P100参照。							
声なき者ども	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	作り出せる従者の数を+Lv体。							
不死者の人形	★	1	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	従者を変化させる。							
血の絆	1	3	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	従者をシナリオ終了時まで存続させる。							

キャラクター名
センリ

プレイヤー名

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
赤河の従僕	2	-	オート	至近	-	自動	-	
効果： 従者の能力値を+Lvする。								
鮮血の一撃	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 白兵のダイスを+[Lv+1]個。HP-2。								
始祖の血統	2	4	メジャー	-	-	-	100	
効果： 組み合わせた判定のダイスを+[Lv×2]。HPを3失う。								
漆黒の拳	3	3	メジャー	武器	単体	対決	-	
効果： 拳による白兵攻撃。攻撃力+Lvし装甲無視。								
サクリファイス	★	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果： 本体が戦闘不能になった時、存在している従者のHP分HPを回復させ戦闘不能を解除する。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								