キャラクター名: エネミー

プレイヤー名:

シンドローム	バロール ノイマン	ワークス		カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		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
肉体	0	0	0	5		5
感覚	1	0	0	4		5
精神	5	0	0			5
社会	2	0	0	1		3

HP	65
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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	5		ＲＣ			交渉		
回避	4		知覚			意志			調達		
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：		
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
強化兵	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	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							
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ：ﾉｲﾏﾝ	3							
効果：								
因果歪曲	4	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	範囲（選）	-	-	
効果：	組み合わせたエフェクトの対象を範囲（選択）に変更。同エンゲージ不可。１シナリオLv回							
巨人の斧	4	3	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：	攻撃力+[Lv×3]判定ダイス-2個							
黒星招来	2	4d10	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	120	
効果：	重圧を受けていても使用可能。HPダメージを０にする。１シナリオ1回まで							
ダークマター	2	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	メインプロセス間、バロールのエフェクトを組み合わせたD+Lv個							
時間凍結	2	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	至近	自身	自動	80	
効果：	イニシアチブプロセスでメインプロセスを行う。HP20点消費。１シナリオ１回							
アナライズ	3	1	ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身	対決	-	
効果：	ドッジダイス+Lv個							
オウガバトル	3	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	メインプロセス間、攻撃のダメージ+[Lv+2]							
コンバットシステム（射撃）	4	3	ﾒｼﾞｬｰ/ﾘｱｸ	-	-	対決	-	
効果：	組み合わせた判定D+[Lv+1]個							
戦術	4	6	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	視界	ｼｰﾝ（選）	自動	-	
効果：	対象がR中に行うメジャーアクションのD+Lv個。自身不可							
零距離射撃	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	至近	-	対決	-	
効果：	組み合わせた射撃攻撃のD+Lv個。「射程：至近」、同エンゲージ不可の武器使用可能							
生命増強	1							
効果：								
状態復元	2							
効果：	BS回復、HP-5							

究極存在/常時/自動成功/対象：自身/射程：至近/解放
あなたはあらゆるダメージを受けない。この効果が解除される条件はＧＭが任意に決定すること。
ダメージに加えて、ＢＳ、老いや病気、飲食の必要性、慣性や重力といった物理法則からの束縛など
自らが望まない任意の影響を受けないとしてもよい。どこまでがそれに該当するかはＧＭが決定する。

目覚める魂/常時/自動成功/対象：効果参照/射程：効果参照/解放
シナリオクラフトプレイ中に登場するあなた自身を含むすべてのエネミーの攻撃ダメージ＋１Ｄ
そのセッションでは非オーヴァードのＮＰＣは徐々に思いやりや配慮を忘れていく。具体的な効果演出はＧＭが決定する。

キャラクター名: エネミー

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
蘇生復活	2							
効果： HP1点で復活								
	★							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								