

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー ブラム=ストーカー		ワークス	何でも屋	カヴァー	
	キュマイラ					
オプション			年齢			性別
覚醒	犠牲	衝動	飢餓		初期侵食率	0 %
出自					邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	1	0	0			1	全力移動	22

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	4		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
両手剣(大鎌)	白兵	4r+1	3	10		R2-185 両手持ち

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ リス 消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 10 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								
コンセ	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: C値-Lv(下限値:7)								
血の宴	1	2	メジャー			シンドローム		
効果: 対象を範囲に変更 シリLv回								
鮮血の一撃	3	2	メジャー			白兵		
効果: 判定D+Lv+1 HP-2								
炎の刃	1	2	メジャー			白兵		
効果: 攻撃力+Lv*2								
クロスバースト	2	4	メジャー			シンドローム	80↑	
効果: 攻撃力+Lv*4 判定D-2個								
復讐の刃	2	6	オート			白兵		
効果: リアクション放棄 C値-Lv(下限値:7)で白兵攻撃								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

大鎌振るう幼女作りたくね?でも幼女が裏社会のBarってどうなんですかね?
 マサカーズエッジを手に入れるまでは適当な白兵武器(両手剣)を大鎌と言い張って相当品ルールする?
 煉獄魔神のことを考えると炎神の怒りに変えたい気持ちあれどHP-3消費するのが気になる?鮮血だってHP-2消費だしそんな変わらんか?合わせてHP-5はちょっとでかくね?でも赫剣+鮮血だってHP-4だし...
 血の宴するならブラム起点は必要 鮮血も赤剣も無くなるなら造血剤いったんいらない?成長したら欲しくなるかもだけど
 ベーゼ災いの魔剣は夢あるけどがんばっても無理そう(取得必要総合計:85点)