

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_

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		常時	至近	自身	自動	エネミー	
効果： HP+ [Lv×30]								
超越者の鼓動	3	基+4	常時	至近	自身	自動	複製体	
効果： 暴走時、メジャー判定のダイス+Lv+1。								
戦いの予感	3	2	セットアッププロセス	至近	自身	自動		
効果： ラウンド進行の、最初のラウンドにのみ使用できる。そのラウンドの間、あなたの[行動値]を+[LV*10]する。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
赫き剣	5	3	マイナーアクション	至近	自身	自動		
効果： そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。『種別：白兵、技能：<白兵>、命中：0、攻撃力：+LV×3+7、ガード値：0、射程：至近』、使用毎にHPをLv点失う。								
光芒の疾走	3	1	マイナーアクション	至近	自身	自動		
効果： あなたは戦闘移動を行なう。この移動では、離脱を行なえる。また、移動中に他のエンゲージに接触しても移動を終える必要はなく、封鎖の影響も受けない。このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。								
渴きの主	7	4	メジャーアクション	至近	単体	<白兵>		
効果： このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。命じた場合、あなたのHPを[LV*4]点回復する。ただし、この攻撃は素手か《赫き剣》によるものでなければならない。								
朱色の大斧	3	4	メジャーアクション	武器	単体	<白兵>	リミット	
効果： 前提条件：《渴きの主》。《渴きの主》と組み合わせて使用する。このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、そのシーンの間、あなたが行なう白兵攻撃の攻撃力を+[LV*4]する。								
亡者の爪牙	7	4	メジャーアクション		単体	<白兵>	破壊	120%
効果： あなたはこのエフェクトの使用を宣言すると、即座に暴走を受ける。このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV*4]し、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。								
血の宴	3	3	メジャーアクション		範囲(選択)	シンドローム		
効果： このエフェクトを組み合わせた攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。								
コンセントレイト	3	2	メジャー			シンドローム		
効果： 組み合わせた判定のクリティカル値を-1する(下限値)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、《コンセントレイト：サラマンダー》のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
鏡の盾	3	8	オートアクション	効果参照	効果参照	自動	100%	
効果： あなたにHPダメージが適用した直後に使用する。そのHPダメージを与えたキャラクターを対象とする。対象はあなたが受けたHPダメージと同じだけ、HPダメージを受ける。ただし対象が受けたHPダメージは最大で[LV*20]点までとする。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
血返しの魔槍	3	7	オートアクション	効果参照	効果参照	自動	100%	
効果： あなたにHPダメージが適用した直後に使用する。そのHPダメージを与えたキャラクターを対象とする。対象はあなたが受けたHPダメージと同じだけ、HPダメージを受ける。ただし対象が受けたHPダメージは最大で[LV*20]点までとする。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
	★							
効果：								
Eロイス候補								
碎け散る絆	PC1	に対して	LMP.131					
悪意の爆発	PCが強い場合は候補に	LMP.131						
破滅の足音	PC2	に対して	LMP.126					