

キャラクター名

六白神無

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ プラム＝ストーカー	ワークス	高校生		カヴァー	
オプショナル		年齢			性別	
覚醒	死	衝動	破壊		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	HP	107
肉体	1	1	0	10		12	行動値	9
感覚	5	0	0	-2		3	(非装備時)	9
精神	2	0	0	1		3	戦闘移動	14
社会	0	0	0	2		2	全力移動	28

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	2		射撃			R C	7		交渉		
回避			知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：民俗学	2		情報：面影島	2	
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
暴走する破壊	白兵	22r+2		50		C値7、装甲無視、範囲選択、使用毎にHP+23、次回ダメージUP
暴走する破壊	白兵	22r+2		62		渴きの主+朱色の大斧+亡者の爪牙+血の宴+コンセントレイト

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
		複製体	P	N	
			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		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	X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。命中した場合、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	X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	Xジャーアクション		単体	<白兵×射撃×RC>	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	X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-LVする(下層値7)。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：サラムンダー)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。ただし対象が受ける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。ただし対象が受ける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	
砕け散る絆	PC1に対して LMP.131
悪意の爆発	PCが強い場合は候補に LMP.131
破壊の足音	PC2に対して LMP.126