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 バロール	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	
オプショナル	オルクス	年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	115 %
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	2	0	0			2
感覚	1	0	0			1
精神	3	1	3			7
社会	2	0	0			2

HP	121
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
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			射撃			ＲＣ	4		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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	5			
		0				
ツイノーヴァロート		10r+14		10		焦熱+棘+コンセ　ダメージで硬直付与
カルミーンロート		0				要で「対象：3体」に

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
		5			

合計装甲：	5	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
D：転生体	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							
ヒューマンズネイバー	1							
効果：								
	1							
効果：								
奈落の法則	1		セットアップ	至近	範囲		LV/シナリオ	
効果：	自身以外がこのラウンド中に行う判定のC値+1							
イベントホライゾン	1		セットアップ	至近	範囲			
効果：	自身以外がこのラウンド中に行うリアクションの判定ダイス-[LV*2]D							
速攻体勢	1		セットアップ	至近	範囲（選択）			
効果：	ラウンド終了までトループの【行動値】に+[LV*3]							
	1							
効果：								
オリジン：レジェンド	3		マイナー					
効果：	【精神】判定+[LV*2]							
オリジン：ヒューマン	1		マイナー					
効果：	エフェクトを使用した判定+LV							
	1							
効果：								
コンセントレイト：サラマンダー	2		メジャー					
効果：								
焦熱の弾丸	4		メジャー	視界		RC		
効果：	「攻撃力：+(LV+2)」の射撃攻撃							
ブリザードブレス	2		メジャー	視界		RC		
効果：	「攻撃力：+LV」の射撃攻撃、判定ダイス-3個							
棘の縛め	2		メジャー	視界	単体	RC		
効果：	「攻撃力：+LV」の射撃攻撃、ダメージで硬直付与							

HP：121（+30）　行動値：9　装甲値：0　ガード値：10

残りHP：24

戦い方

■1ラウンド目
セットアップで《速攻体勢》、トループの行動値に+6
マイナーで《オリジン：～》二種を使い、達成値+10
《ヴァインロート》（全部乗せ）で攻撃、PC3体を引き寄せて硬直させる
（PCの戦闘スタイルを見て遠距離射撃型だけ残してもいい、かも）
■2ラウンド目以降
《ウィザウト・ミー》（《奈落の法則》+《イベントホライゾン》）で引き寄せたPCたちのC値上昇+リアクション妨害
この時、トループも（まだ生きてるなら）巻き込まれるが気にしない。というかこれ以降に攻撃回避されても困る。
エンゲージの離れたキャラが残っているなら1ラウンド目と同様に引き寄せる
全員を引き寄せ済なら《ツイノーヴァロート》または《グラナートロート》で攻撃

■攻撃された
侵蝕上昇は《テイクオーバー》でいただきます（シナリオ二回、120%到達によるエフェクト解禁への布石）
《テイクオーバー》直後のイニシアチブに《極大消滅波》で7d10ダメージ（シナリオ一回）
ガードを宣言し、相手が至近にいるなら《蒼き悪魔》で12ダメージ（ラウンド一回）
ダメージを受けるときはトループに《閃熱の防壁》で守ってもらう（ラウンド一回*2体）

キャラクター名

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
		0				虚空で命中と同時に引き寄せ
ヴァインロート		0				カラミティでリアクションC値+1
		0				
グラナートロート		7r+14		10		焦熱+ブレス+コンセ 「対象：範囲（選択）」

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
虚空の陥穽	2		メジャー	視界	単体	RC	LV/シナリオ	
効果：	射撃攻撃。命中した場合、同エンゲージへ移動させる							
要の陣形	2		メジャー	視界	3体	シンドローム	LV/シナリオ	
効果：	対象を3体に変更							
	1							
効果：								
蒼き悪魔	3		オート	至近	単体		1/ラウンド	
効果：	ガード：攻撃を行った対象に[LV*3]点のHPダメージ							
テイクオーバー	1		オート	至近	単体		LV/シナリオ	
効果：	《オリジン：～》中：その侵蝕率上昇を肩代わりする（拒否不可）							
セットバック	1		オート	至近	自身		1/ラウンド	
効果：	暴走以外のLV個のバッドステータスから回復（重圧可）							
燃える魂	2		オート	至近	自身		120%、1/シナリオ	
効果：	戦闘不能からHP[LV*10]点で復帰							
	1							
効果：								
極大消滅波	4		イニシアチブ	視界	範囲（選択）		120%、1/シナリオ	
効果：	[LV+2]D点のHPダメージを与える							
時間凍結	1		イニシアチブ		自身		80%、1/シナリオ	
効果：	HP20点と引き換えにメインプロセス							
	1							
効果：								
生命増強	3		常時					
効果：	HP+[LV*30]							
ディメンジョンゲート	★							
効果：								
猫の道	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								