

キャラクター名  
エリック・アルベール

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン		ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	UGNエージェント
	オプション		年齢	25	性別	男
覚醒	探求	衝動	嫌悪	初期侵食率	29 %	
出自	父親の不在	経験	平凡への憧れ	邂逅	主人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	1	0	0			1	行動値	6
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	6
精神	4	0	0			4	戦闘移動	11
社会	2	1	0	2		5	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			射撃			RC	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	6	
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
戦術		0	6			対象のメジャーのダイス+5個
戦神の言霊	交渉	5r+1	11			対象のC値-1、メジャーのダイス+6個、攻撃力+9

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ:情報屋	
コネ:噂好きの友人	
コネ:要人への貸し	
コネ:UGN幹部	
モバイルPC	
携帯電話	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
裏切り者	P 同情	N 嫌気		
焰 里桜	P 好奇心	N 憐憫		
亜純血《デミブリード》	P	N		
父親	P 懐旧	N 悔悟		
時宮 凜	P 同情	N 不安		
遺星 春花	P 尊敬	N 不信感		
雪姫 紗雪	P 連帯感	N 不安		

最大財産P: 12    残り財産P: 6

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								
スピードフォース	1	4	イニシアチブ	至近	自身	自動	ピュア	
効果: イニシアチブにメインプロセスを行う								
風の渡し手	4	3	メジャー	-	Lv+1体	自動	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた行動の対象をLv+1体にする								
アドヴァイス	5	4	メジャー	-	単体	自動	-	
効果: 対象のC値-1(下限6)、メジャーアクションのダイス+Lv個								
戦術	5	6	セットアップ	-	シーン(選択)	自動	-	
効果: 対象のラウンド中に行うメジャーアクションのダイス+Lv個								
声援	3	2	メジャー	-	単体	自動	-	
効果: 対象のメジャーアクションのダイス+Lv個								
弱点看破	3	3	メジャー	-	単体	自動	-	
効果: 対象の攻撃力+Lv×3								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

彼は願った。仲間の無事を、ただ彼には仲間の代わりに「戦える力」はなかった。だから彼は考えた。直接戦闘は出来なくとも、仲間が帰ってこられるよう助けくらいにはなれるはずだと。そうして仲間の為に腐心した結果、導き手なんて呼ばれるようにはなったが、満足はしていない。してはいけない。慢心と油断こそが「死」に繋がるものだと知っているから。あらゆる局面に対応できるよう、彼は考え続ける。全ては、父のような犠牲者を出さない為に。