

キャラクター名
桐原 北斗

プレイヤー名

シンドローム	バロール ノイマン	ワークス	何でも屋	カヴァー	高校生
オプション		年齢	17	性別	男
覚醒	探求	衝動	破壊	初期侵食率	30 %
出自	親に捨てられる	経験	拾われる	邂逅	恩人：桐原明

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	5	0	1			6	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	1		調達	1	
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
魔眼槍	白兵	6r	5	9		命中-4 ダメージ適用後硬直

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ：UGN	
コネ：要人への貸し	
自転車	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス：達人	P	N		
Dロイス：守護者	P	N		
桐原家	P 幸福感	N 恐怖		
待雪百合音	P 友情	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 3

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								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	至近	自動	-	
効果： 組合せC値-LV(下限7)								
魔眼槍	2	5	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 白兵武器 命-4 攻Lv+7 G値5								
斥力跳躍	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 飛行状態で戦闘移動								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	対決	対決	-	
効果： 白兵を精神に変換								
コンバットシステム	3	3	メジャー	-	対決	対決	-	
効果： 白兵選択 判定ダイスLv+1								
カウンター	2	4	リアクション	武器	単体	対決	80	
効果： 判定勝負 未行動のみ可能								
時の棺	1	10	オート	至近	単体	自動	100	
効果： 判定を失敗にさせる								
孤独の魔眼	2							
効果：								
エクスマキナ	2							
効果：								
偏差把握	★							
効果： ハンターハンターの円できなやつ								
帝王の時間	★							
効果： ドラゴンボールの精神と時の部屋みたいなやつ								
超越的能力	★							
効果： 偏差把握を一人だけできるように								
効果：								

桐原家梧流門下生(きりはらけあおざりりゅうもんかせい)
 子供の頃両親に捨てられた所を桐原家に拾われる桐原の両親は子供ができなかつたまま路地に捨てられた北斗と出会う
 桐原家はある武道の開祖であり優しくしてもらった次は自分が恩返しする番だと流派を学ぶ
 幼き頃からもあり梧流の門下生では一番でありそしてそのため出稽古でよく待雪百合音勝負をし今の所100戦50勝50敗である
 戦闘スタイル
 力で戦うのではなく心で戦うを心情にしている杖術梧流
 杖で相手の力を利用して戦う受けに強く後の先をメインに戦う
 殺書で使うことはなく捕縛術に近い技が多い
 能力に目覚めてからは魔眼を杖に替え自分中心に円を描きその範囲ないでは無類の強さを誇る

マイナー
 0~99 魔眼槍(2)=白兵武器作成 攻+14 G値5 命中-4 コ5
 100~159 魔眼槍(3)=白兵武器作成 攻+15 G値5 命中-4 コ5
 160~199 魔眼槍(4)=白兵武器作成 攻+16 G値5 命中-4 コ5

0~99 魔眼槍(2)+斥力跳躍(1)=白兵武器作成 攻+14 G値5 命中-4 飛行状態で戦闘移動 移動距離+2m コ6
 100~159 魔眼槍(3)+斥力跳躍(2)=白兵武器作成 攻+15 G値5 命中-4 飛行状態で戦闘移動 移動距離+4m コ6
 160~199 魔眼槍(4)+斥力跳躍(3)=白兵武器作成 攻+16 G値5 命中-4 飛行状態で戦闘移動 移動距離+6m コ6

0~99 斥力跳躍(1)=飛行状態で戦闘移動 移動距離+2m コ1
 100~159 斥力跳躍(2)=飛行状態で戦闘移動 移動距離+4m コ1
 160~199 斥力跳躍(3)=飛行状態で戦闘移動 移動距離+6m コ1