キャラクター名
神楽・小夜

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス オルクス	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	FHエージェント
オプショナル		年齢	24	性別	女
覚醒	渇望	衝動	解放	初期侵食率	100 %
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	0	0	1	4		5
感覚	1	0	0			1
精神	2	1	2	1		6
社会	5	0	0			5

HP	110
行動値	7
(非装備時)	8
戦闘移動	13
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			射撃			ＲＣ	4		交渉		
回避	4		知覚			意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：	2		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
素手	白兵	5r	0	-5		
100%↑	ＲＣ	6r+4	0	10		単体。命中相手のダイス-Lv個+硬直+邪毒2。《力場の形成》後、《棘の縛め》+《流血の胞子》+《茨の輪》

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
インターセプトアーマー	10	5		-1	

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12	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							
力場の形成	3	3	セットアップ	視界	単体	自動		
効果：	攻撃力+Lv*2							
加速する刻	1		イニシアチブ					
効果：	1ラウンド1回、シーンLv回							
棘の縛め	1	1	メジャー	視界	単体	対決		
効果：	〈RC〉攻撃力+Lv+硬直							
流血の胞子	1	2	メジャー	視界		対決		
効果：	〈RC〉邪毒Lv							
茨の輪	2	2	メジャー	視界		対決		
効果：	<RC>命中相手のダイス-Lv個							
堕ちる絶望	3	4ｄ10	メジャー	視界	単体	対決		
効果：	<RC>意志対決、難易度Lv*3の衝動判定。非オーヴァードはオーヴァード化							
盲目の羊	2	3	オート	至近	単体	自動		
効果：	対象の判定直前、ダイス-Lv+1個、ラウンド１回							
コンセントレイト：オルクス	2							
効果：								
蘇生復活	1							
効果：								
失われた隣人	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								

100↑　ダイス+3個、エフェクトLv+1　行動値：8　HP:90

・イニシアチブプロセス：《加速する刻》
1ラウンド1回、シーン2回、追加メインプロセス

※《加速する刻》使用メイン→メジャー《堕ちる絶望》
意思対決→失敗で〈意思〉12の衝動判定

・セットアップ：《力場の形成》
攻撃力+8

・マイナー：なし

・メジャー：《コンセントレイト：オルクス》+《棘の縛め》+《流血の胞子》+《茨の輪》
ｃ値：7　攻撃力+2　硬直+邪毒2+ダイス-3個　視界単体

・オート：《盲目の羊》
判定直前ダイス-4個　至近　単体

9dx@7+4　攻撃力+10　硬直+邪毒2+ダイス-3個