

キャラクター名

慧鶴 瑞樹（えかく みずき）

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ		ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	高校生
	ノイマン					
オプショナル			年齢	18	性別	女性
覚醒	憤怒	衝動	憎悪		初期侵食率	39%
出自	天涯孤独	経験	学生ヒーロー		邂逅	先輩

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	2		0			2	行動値	20
感覚	1	3	0	4		8	(非装備時)	20
精神	4		0			4	戦闘移動	25
社会	1	1	0			2	全力移動	50

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	16		R C	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：ヒーロー	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
	射撃	13r+25		8+2D		
	射撃	15r+25		8+2D		侵蝕値80以上
	射撃	17r+25		8+2D		侵蝕値100以上
回避判定	射撃	13r+24				

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
ヒーローズクロス		ロイス			
カテゴリ・ルーキー		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス消費
パワーソース・サイエンス		継承種	P	N	
神威の鎧 (ドッジ-2、行動値-3、装甲値+16)		Mr.アースピア	P 懐旧	N 復讐心	
リニアキャノン		ダイアナ・T・クラウディウス	P 慈愛	N 悔悟	
ロックオンサイト*4個		両親	P 懐旧	N 疑念	
サイドリール		ゴルドルフ・ムジーク	P 感服	N 不安	
デモンズシード		鶴慧 翔香	P 懐旧	N 不信任	
		寂絵 虹	P 親近感	N 不安	
		最大財産P:		6	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								
マイトフォーサムワン	1	1d10	イニシアチブ	至近	自身	自動	Dロイス	
効果：メインプロセスを二回行える								
ハードワイヤード	5		常時	至近	自身	自動		
効果：専用アイテムLv個取得、基礎侵蝕値+4								
ゲットダウン	1	2	リアクション	至近	自身	自動		
効果：「白兵・射撃」で回避可能								
バリアクラッカー	1	4	メジャー	武器			80%	
効果：装甲値・ガード値無視、1シナリオLv回使用可能								
C・ノイマン	2	2	メジャー					
効果：C値-Lv								
コンバットシステム【射撃】	4	4	メジャー/リアクション					
効果：ダイス+「Lv+1」								
神機妙算	1	3	メジャー				80%	
効果：対象を範囲（選択）に変更、1シーンLv回使用可能								
戦神の祝福	1	20	メジャー	武器			120%	
効果：攻撃力+「Lv+4」D、1シナリオ1回使用可能								
小さき密偵	★							
効果：								
代謝制御	★							
効果：								
タッピング&オンエア	★							
効果：								
効果：								
効果：								

HN・「瑞鶴」

夜来学園3年生
とある神社の一人娘だったが子供のころ、「Mr.アースピア」の破壊活動により家族を失う
自身もその際重傷を負ったが、神社に安置されていた由来不明の御神体（後に遺産の一部分と判明）と感応したことにより一命をとりとめ、その後UGNに救助され、損傷した肉体部分を機械化することにより日常に復帰した
生還直後は「Mr.アースピア」への憎しみを滾らせていたが、間もなく彼はヒーローに討伐され、憎しみの行き場がなくなりやがて「自分のような境遇を少しでも減らしたい」とヒーローを目指し、体質も相まって学生とヒーローの二束草鞋の生活を送っている

ユニークアイテム【瑞樹専用】
『戦神の弓箠手』 種別：その他
解説：瑞樹の神社に伝わっていたEXレネゲイドの箠手。持ち主の意思に反応し、射撃武器と同化して『弓』を形成する。
このアイテムを所持中、エフェクトを使用しての種別：射撃攻撃のダメージに+4。
また、ダメージ算出前にオートアクションで宣言し、任意の値（最大20）までの数を指定することで「ダメージを指定した数値だけ減少する代わりに、攻撃した対象のMP開始時に『減少値+5』点のHPダメージを与える」