キャラクター名
東 朔(アズマ・ハジメ)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ バロール	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	画家
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	生誕	衝動	嫌悪	初期侵食率	37 %
出自	転生体	経験	(ELレジスタンス)指名手配	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	0	0	1		1
感覚	4	0	0	5		9
精神	3	1	0			4
社会	1	0	0			1

HP	26
行動値	22
(非装備時)	22
戦闘移動	27
全力移動	54

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	5		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	3		調達		
運転：			芸術： 絵画			知識：			情報：UGN	5	
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
■セットアップ		0				
1(+2) ※1は1回目のみ		0				
～７９％		0				ドッジダイス＋5／コスト3
８０％～９９％		0				ドッジダイス+5/ドッジC値□1/攻撃力□5/シナリオ2回/コスト7

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
守護者	P	N		
猫川美亜	P 有為	N 不安		
転生前の自分	P 同情	N 隔意		
シナリオ：ヨハン・バルテス	P 好奇心	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2	残り財産P： 0

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								
ミラーコート	3	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果： シーン中、ドッジダイス+[Lv+2]								
ミラーイメージ	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	80%	
効果： ドッジのC値-1(下限6)、攻撃力-5。1シナリオLv回								
リフレックス:エンハイ	2	2	リアクション	至近	自身	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果： C値-Lv(下限7)								
オリジン：プラント	5	3	マイナー	資金	自身	自動	RB	
効果： シーン中、「感覚」判定の達成値＋[LV*2]								
光の手	1	2	ﾒｼﾞｬｰ/ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身	RC		
効果： 「感覚」で判定（メジャー・リアクション）								
魔神の心臓	3	4	メジャー			RC	100%	
効果： ラウンド中対象のダイス-[Lv*3] マイナーアクション使用で解除可能								
鏡の中の人形	3	3	オート	視界	単体	自動		
効果： 対象がリアクション失敗した直後に使用。対象の代わりにリアクションとしてドッジを行う。1シナリオLv回								
ミスディレクション	1	5	オート	視界	単体	自動		
効果： 対象が行う「対象:範囲」または「対象:範囲(選択)」の攻撃の対象を「対象:単体」に変更する。1シナリオLv回。								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動		
効果： 相手が判定を行う前に使用。その判定を失敗とさせる。1シナリオ1回。								
フラッシュゲイズ	3	3	オート	視界	単体	自動	80%	
効果： 判定ダイス-[Lv×2]。1R1回。								
ブラックアウト	1	3	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果： ドッジ判定の達成値+5。シナリオLv回。								
ヒューマンズネイバー	1		常時				RB	
効果： 衝動判定ダイス＋Lv								
ディメンジョンゲート	1	3	メジャー	至近		自動		
効果： 遠く離れた自分が知ってる場所に繋がるゲートを作り出す。他のキャラクターも通れる。緊迫状態では使用できない。								

一人称：俺
二人称：きみ
三人称：〇〇さん、勝手にあだ名をつける

「アズマハジメ？ 人違いだよ、本当に」
「絵を描くのに能力は使わない使わない！」

人間のフリして絵を描く画家。のレネビ。
"サク"と名乗っているあたり、隠す気があるのか無いのかは微妙なところ。
基本的に明るく人懐っこい。誰とでも仲良くできる。
転生前の自分がFHによる実験の末に死んだことから、UGNのレジスタンス活動に協力しているが、組織に所属する気はなく自由に動いている。
実験施設から逃げ出しているため追われている。なんでだよ！

**通常ステージ（https://charasheet.vampire-blood.net/m7c378fc2660c216bb994e1686bafc76e）

１：シノビガミ軸：https://character-sheets.appspot.com/shinobigami/edit.html?key=ahVzfmNoYXJhY3Rlci1zaGVldHMtbXByFgsSDUNoYXJhY3RlckRhdGEYteqGSQw
２：CoC軸(ロスト)：http://charasheet.vampire-blood.net/m787c4ea2315945bbc6723e093bf200c9

キャラクター名	プレイヤー名
東 朔(アズマ・ハジメ)	

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
１００%～１５９%		0				ドッジダイス+6/ドッジC値□1/攻撃力□5/シナリオ3回/コスト7
１６０%～		0				ドッジダイス+7/ドッジC値□1/攻撃力□5/シナリオ4回/コスト7
		0				
□□リアクション		0				
４＋５		0				
（１＋２+4前提）		0				
～５９％	ＲＣ	14r+15				＜感覚＞でドッジ／C値８／コスト３
60%～７９％	ＲＣ	15r+15				＜感覚＞でドッジ／C値８／コスト３
80%～99%	ＲＣ	16r+15				＜感覚＞でドッジ／C値7／コスト３
100%～129%	ＲＣ	18r+17				＜感覚＞でドッジ／C値6／コスト３
130%～159%	ＲＣ	19r+17				＜感覚＞でドッジ／C値6／コスト３
160%～	ＲＣ	21r+19				＜感覚＞でドッジ／C値6／コスト３

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
鉄屑の橋	1		メジャー	視界		自動		
効果：重力を操り足場を構築する。維持には精神の集中が必要。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								