

キャラクター名
プレイヤー

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	レネガイドビーイングA	カヴァー	傭兵
	パロール					
オプション			年齢			性別
覚醒	償い	衝動	憎悪		初期侵食率	47%
出自	最後の希望		経験	殺戮の日々	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	1	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	10		射撃	1		RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 軍事	3	
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
栄光と勝利の槍	白兵	1r+9	3	11		

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
思い出の一品					
ウェポンケース					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	
遺産継承者: 栄光と勝利の槍	P	N			
擦り切れた記憶の誰か	P 執着	N 恐怖			
栄光と勝利の槍	P 尽力	N 嫌気			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	残り財産P:	1		

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								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時			自動		
効果: 衝動判定のダイス+Lv 侵食率+5								
オリジン: ヒューマン	3	2	マイナー			自動		
効果: シーン中エフェクト使用判定達成値+Lv								
コンセントレイト	2	2	メジャー			対決		
効果: C値-Lv (下限7)								
コントロールソート	1	2	メジャー			対決		
効果: 精神で判定 白兵								
孤独の魔眼	1	4	オート			自動		
効果: 範囲攻撃単体化								
勝利の女神	5	4	オート			自動	100↑	
効果: 達成値+Lv*3 ラウンド1回								
瞬速の刃	3	3	メジャー			対決		
効果: 判定ダイス+Lv+1								
カウンター	1	4	リアクション			対決	80↑	
効果: 命中対抗 成功したら反撃								
斥力跳躍	1	1	マイナー			自動		
効果: 戦闘移動 +Lv*2m								
ディメンジョンゲート	★	3						
効果:								
代謝制御	★							
効果:								
効果:								
効果:								

願い: 争いのない世界

願いのために、世界中の紛争に介入し続けた男。
そのうちRBとなり、遺産を手に入れ、男は世界の奴隷になった。
記憶は擦り切れ、もはや昨日のことも覚えていない。それでも、男は戦い続ける。

無表情の男。喋る長槍。基本的に笑わない。鼻で笑う程度。一人称「俺」二人称は自由。口調は荒い。元は熱血寄りだが、既に諦めている。
「なんだ」「そうか」「…ああ」「そんなもの、助けたいに決まっている…っ！」
『尊威を確認、対処を』『世界の尊威が発見されました。至急、排除してください』
槍から聞こえる声に従い、争いの原因になるもの、これから尊威となりうるものを淡々と狩っていく。
ジャーム化したものは、もう死んでいるものとみならず、プレイヤー自身は100%がラインだとは思っていない。(ロイス全損がラインだと思っている)
助けられるものなら助けたいが、後々争いの原因になるようであれば処理を優先する。
1を殺して100の命を救う人間。

元人間。遺産の槍を手にした際、戦い続けられるようにとRBになった。不老。最盛期の肉体で止まっている。
ただし、精神は人間のままでのため、記憶は劣化し、昨日の事すら忘れかけている。(情報は覚えていく。いわゆる思い出が擦り切れる)