キャラクター名
フェル・ソフィーティア

プレイヤー名

シンドローム	ブラム＝ストーカー ノイマン	ワークス	フリーター	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	探求	衝動	破壊	初期侵食率	33 %
出自	天涯孤独	経験	伝説	邂逅	秘密

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	1	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	4	0	0			4
社会	1	0	0			1

HP	528
行動値	8
(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	1		射撃			ＲＣ			交渉		
回避			知覚			意志	1		調達		
運転：	2		芸術：			知識：	2		情報：ウェブ	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
赫き剣	白兵	2r+1	5	43		

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	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
古代種	P	N		
ティナ・S・ハミルトン	P 純愛	N 不安		
スグリ	P 尊敬	N 恐怖		
ソラ	P 懐旧	N 隔意		
ヒメ	P 連帯感	N 無関心		
紅雪	P 感服	N 疎外感		
本音	P 信頼	N 不信感		

最大財産P: 2	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							
不死者の血	1	-	常時	至近	〃	〃	-	
効果：	ブラムの消費HPが0になる							
王者の血	1	-(+3)	〃	〃	〃	〃	-	
効果：	ブラムの回復HP+15							
レネゲイドライフ	5	-	〃	〃	〃	〃	-	
効果：	HP+500、侵食値によるエフェクトLV修正-1							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	〃	100↑	
効果：	死ぬ寸前にメインプロセスを行う							
ディフレクション	3	4d10	〃	視界	単体	〃	120↑	
効果：	HPダメージ（LV×10）軽減し、攻撃した対象に同じ数値のダメージを与える							
不死不滅	3	4d10	〃	〃	〃	〃	120↑	
効果：	戦闘不能時、LV×10回復して復活							
赫き剣	5	3	マイナー	〃	〃	〃	-	
効果：	LV×2以下のHP消費で剣作成							
破壊の血	3	2	〃	〃	〃	〃	リミット	
効果：	赫き剣のG値+5、攻撃力+（LV×3）							
コントロールソート	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：	白兵判定を精神で							
コンバットシステム	3	3	〃	-	-	〃	-	
効果：	白兵判定D+（LV+1）							
エクスマキナ	1	4	〃	-	-	〃	リミット	
効果：	判定達成値+10							
確定予測	3	4	〃	-	-	-	-	
効果：	相手リアクションのC値+2							
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ：ﾉｲﾏﾝ	1	2	〃	-	-	-	-	
効果：	C値-LV（min7）							

「英雄についてってまた難しい問いだよね。うーん、私はちょっとなーって感じだよ？だって、大衆的な目で見た場合アーサー王とかキリストとか、色々思いつくと思うけれど、その人にとっての英雄は多分違うと思うんだよね。だって、人それぞれ一人一人が違う環境で過ごしてるからね。出会う人だって違うと思うし、趣味とかも違うでしょ？助けてもらった人かもしれないし、親かもしれないし。そういうのは人それぞれだよ」 □□□□□どこかのインタビューより

大昔、それも5万年はくだらないレベルで老いも死にもしない少女。それがフェル・ソフィーティアである。一度たりともジャームになったことはなく、これからもならないだろう。その理由は多々あるが、一番の理由として「彼女は自分に害を為す存在のみを殺してきた」からである。彼女にとって害とは「命のやりとりをする相手」だけであり、腹が立って殺したことは・・・・一度しかない。それ以外は大体の人にとっての友達として存在していた。彼女たち古代種にとって人間の命は蝋燭のような存在であり、共に立てる人は数少ないからである。

キャラクター名
フェル・ソフィーティア

プレイヤー名

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

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
戦神の祝福	3	20	〃	武器	-	対決	120↑	
効果： 攻撃力を+（LV+4）Dする。								
始祖の血統	3	4	〃	-	-	-	100↑	
効果： 判定D+（LV×2）。HP3消費								
ブラッドバーン	3	4	〃	-	-	対決	80↑	
効果： 攻撃力+（LV×4）。HP5消費								
生命吸収	5	4	〃	-	単体	〃	〃	
効果： ダメージを与えたあと対象はLV×3のHPを失い、同じ数値自分が回復								
鮮血の一撃	5	2	〃	武器	-	〃	-	
効果： 白兵判定D+（LV+1）。HP2消費								
渇きの主	5	4	〃	至近	単体	〃	-	
効果： 装甲無視。命中時HP（LV×4）回復								
イモータルライフ	1	効果参照	オート	至近	自身	自動	Dロイス	
効果： 戦闘不能時、HP2D回復して復活。その数値分侵食値上昇								
無限の血肉	3	4	〃	〃	〃	〃	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 戦闘不能時、HPLVD回復して復活								
ブリッツクリーク	1	4d10	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	視界	単体	自動	120↑	
効果： ｲﾆｼｱﾁﾌﾞでメインプロセスを行う								
高速再生	10	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	至近	自身	〃	-	
効果： LV×10回復								
不死者の恩寵	3	5	〃	〃	〃	〃	-	
効果： ((LV+2)D+肉体)回復								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								