キャラクター名
シュミット

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ オルクス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	狙撃手
オプショナル	バロール	年齢	16(外見)/1未満	性別	女
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	35 %
出自	複製体	経験	敵性組織	邂逅	獅子堂炎丞

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

HP	24
行動値	10
(非装備時)	10
戦闘移動	15
全力移動	30

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	1		ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			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
発振	射撃	7r+1		22		侵蝕:5 歪曲:2 陣形:3
-オシレーター-	射撃	11r+1	100%	22		HP1D失う 歪曲:G値-5 陣形:3体に
霧幻の弾丸	射撃	7r+1		52		侵蝕:16
-トリガリング-	射撃	11r+1	100%	57		リア不 HP0に

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	
レッドテンペスト(HR)	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
複製体	P	N		
他のクローン	P 同情	N 不快感		
"霧幻の引金”	P 好奇心	N 嫌悪		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	4	残り財産P：	3

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								
コンセ:バロ	2	2	メジャー	-	-	シンドロ		
効果： C-2(3)下限7								
瞬速の刃	2	3	メジャー	武器	-	<白/射>		
効果： ダイス+3(4)								
空間歪曲射撃	2	2	メジャー	視界	単体	<白/射>		
効果： 視界化　ガード値-5　シナリオ1(2)回								
要の陣形	1	3	メジャー	-	3体	シンドロ		
効果： 3体化　シナリオ1(2)回								
空間圧縮	1	2	セット	視界	単体			
効果： 戦闘移動　シナリオ1(2)回								
オーバーロード	1	3	オート		自身		80%	
効果： 命中判定直前　攻撃力+[武器の攻撃力]　武器破壊								
ウルトラボンバー★複製体	5	4+2	メジャー	至近	範囲	<射撃>		
効果： 射撃　攻撃力+30(35)　リアクション不可　HP0に　シーン1回								
ウサギの耳	★					(知覚)		
効果： 聴覚強化								
見放されし地	★							
効果： 光を遮断する空間を作る　明度調整可								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

★クローン元　https://charasheet.vampire-blood.net/2821942
＊　＊　＊
「『心なんてなくていい』？　えっ、バカじゃないの？　それ無かったらジャームと変わらないでしょ。意識低くない?」
「何か嫌だから。……もっと感情を知れたら、『何か』を言葉にできるかな」

FH製クローンの少女。
複製使い捨てスナイパーとして製造されたが、感情に目覚めたので逃げ出した。今はUGNにいる。
狙撃銃持ちだが、当然のように前線に出てくる。曰く『狙撃銃持ってるけど別にスナじゃない』。
感情を信仰している。なので、自分の感情に従って動く。口癖は『何か嫌』。
感情を持つことにプライドがある。RBとか感情薄い系チルとかにマウントを取る。クソガキ。

体内のレネゲイドを重力&領域操作で循環増幅させて、光の速度で弾丸を射出する。
エネルギーを収束・あるいは発散させることで単体・複数どちらにも対応可能。
反動で倒れるがリザレクトしたり気合(ロイス)があれば死なないので、別に自爆ではない。死な安。

★戦闘用メモ
ミドル(0%):7dx@8+1
・基本コンボ　侵蝕5　攻22 単体 HP1D失う
・要の陣形　　侵蝕10 攻22 ３体 HP1D失う G値-5
・ウルボン歪　侵蝕13 攻52 範囲 HP0に リア不
・ウルボン要　侵蝕16 攻52 ３体 HP0に リア不
クライマックス(100%):11dx@7+1