キャラクター名
ジン・スティール

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ウロボロス	ワークス	王ドロボウ	カヴァー	泥棒
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	探求	衝動	飢餓	初期侵食率	28 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2		0			2
感覚	2		0			2
精神	3		3			6
社会	1		0			1

HP	30
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			射撃			ＲＣ	4		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：	2		芸術：			知識：遺産	2		情報：裏社会	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
王の罪　-クリム・ロワイヤル-	ＲＣ	6r+10	10	15		2+4
		0				
		0				
		0				

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
奇妙な隣人	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

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								
オリジンレジェンド	5	2	マイナー					
効果：精神を使うエフェクトの達成値level×2								
サイレンの魔女	5	5	メジャー					
効果：攻撃力level×3 装甲無視 コンセントと組み合わせられない								
浄玻璃の鏡	1	1	リアクション					
効果：RCの判定でドッジ								
原初の赤　スキルフォーカス	3	3	メジャー					
効果：(RC)　RCの達成値をlevel×2								
リフレックス　ウロボロス	2	2	リアクション					
効果：リアクションの時のクリ値を-level								
朧の旋風	1	10	オート					
効果：ドッジ成功時、メインプロセスに移れる　終了後HP-10								
無音の空間	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「それじゃ、盗ませてもらうよ。あんたの絶望ってやつを。」

・身内の卓で「　使　用　予　定　」のキャラ。

・おそらくGMから見ればストレスの種に成りかねない。模擬戦してみて）

・

戦闘方針

・マイナーにてオリジン・レジェンドを使用し、[精神]を使うあらゆる達成値を＋10にする。

・メジャーはサイレンの魔女と原初の赤　スキルフォーカスを使用し、スキルフォーカスで達成値＋6。これによって元からの達成値を含めてRCの達成値は最低で21になる。攻撃力15＋3Dは確定。後は一回クリティカルする度＋1D。

・リアクションは基本回避。条玻璃の鏡とリフレックスでRC判定で回避。精神を使う判定のためレジェンドの効果が適応され達成値が元と含め14は確定。あとはダイス次第。

・切り札は恐らく知っている人が少ないであろう、朧の旋風。ドッジ成功なら割り込みで自分のメインプロセスに移行できるエフェクト。100超えれば達成値も素で16は確定のためわりかし狙える。