キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ノイマン	ワークス	渡り鳥A	カヴァー	トレジャーハンター
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	4 %
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	1	1	0			2
感覚	1		0			1
精神	4		3			7
社会	2		0			2

HP	31
行動値	18
(非装備時)	18
戦闘移動	23
全力移動	46

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	4		射撃			ＲＣ			交渉		
回避	3		知覚			意志			調達	2	
運転：			芸術：			知識：			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
ノーザンブレード(2本)	白兵	1r+4	2	5		
アタック	白兵	6r+4	2	5		侵蝕5 ｺﾝﾄﾛｰﾙｿｰﾄ：白兵
スピードファング	白兵	5r+4	2	10		侵蝕9 C:ﾊﾇﾏｰﾝ+ｺﾝﾄﾛｰﾙｿｰﾄ+一閃+ﾏﾙﾁｳｪﾎﾟﾝ

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8	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								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ﾊﾇﾏｰﾝ	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： クリティカル値-LV(下限7)								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 〈白兵〉判定を【精神】技能で行う								
先手必勝	3	+4	常時	至近	自身	自動	-	
効果： 行動値+[LV*3]								
一閃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 全力移動+白兵攻撃								
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 同技能の武器ふたつの攻撃力を合計する								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

素早いアタッカーを作りたかったけど、初期経験点だけだとこれが限界……^^;
マシラ入れたかったけど、ダイスが少な過ぎになってしまうので断念。成長のときに取ると強くなりそう。
ひとまず攻撃力に期待できないのでミドル戦闘担当かと……