キャラクター名: 天宮　雪兎

プレイヤー名:

シンドローム	ノイマン オルクス	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	古書堂「イレアナ」
オプショナル	ハヌマーン	年齢		性別	
覚醒	無知	衝動	恐怖	初期侵食率	36 %
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	0	0	0	1		1
感覚	1	0	0			1
精神	4	1	0			5
社会	3	0	0			3

HP	27
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
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			射撃			ＲＣ	1		交渉	3	
回避			知覚	1		意志	3		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：警察	2	
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
		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
転生体	P	N		
業師	P	N		
過去の記憶	P　有為	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	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							
R：ノイマン	2	2	ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身			
効果：	C値-Lv(下限値7)							
運命の切り替え	2	3	ｵｰﾄ	視界	単体	自動		
効果：	対象が「ﾄﾞｯｼﾞ放棄」「ﾄﾞｯｼﾞ失敗」の時に使用。対象の代わりにﾄﾞｯｼﾞ判定を行う。1ｼﾅﾘｵLv回まで。							
言葉の盾	1	1	ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身	対決		
効果：	技能：〈交渉〉。このｴﾌｪｸﾄを組み合わせた場合、〈交渉〉でﾄﾞｯｼﾞを行える。							
理知の城壁	1							
効果：								
先手必勝	1		常時	至近	自身	自動		
効果：	【行動値】+[Lv×3]する。基本浸食率+4%。							
ｱﾄﾞｳﾞｧｲｽ	2	4	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動		
効果：	対象が次に行うメジャーアクションの判定のC値-1(下限値6)、ダイス+Lv個する。							
弱点看破	2	3	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動		
効果：	そのラウンド間、対象が行う攻撃の攻撃力+[Lv×3]。							
要の陣形	2	3	ﾒｼﾞｬｰ		3体			
効果：	このｴﾌｪｸﾄを組み合わせた「対象」を「3体」に変更する。1ｼﾅﾘｵLv回まで。							
導きの華	3	4	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動		
効果：	技能：〈RC〉〈交渉〉。対象が次に行うメジャーアクションの達成値+[Lv×2]。購入判定には使用不可。							
妖精の手	2	4	ｵｰﾄ	視界	単体	自動		
効果	:判定ダイスを振った直後に使用。判定ダイスの1つの出目を「10」にする。この効果は判定中でも使用可能。1判定1回、1ｼﾅﾘｵLv回まで。							
妖精の輪	1	4	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果：	《妖精の手》を使用した判定に対して追加で《妖精の手》を使用する事が出来る。1判定1回まで、1ｼﾅﾘｵ1回まで。							
領域の加護	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動		
効果：	技能：〈RC〉〈交渉〉。対象が次に行うメジャーアクションの攻撃力+[Lv×2]する。							
C：ノイマン	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身			
効果：	C値-Lv(下限値7)							

キャラクター名
天宮　雪兎

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
絶対の恐怖	1	3+4	ﾒｼﾞｬｰ	視界		対決		
効果：	「攻撃力：+Lv」の〈交渉〉攻撃を行う。装甲無視。							
知識の泉	1	1	ﾒｼﾞｬｰ					
効果：	判定：【精神】。このｴﾌｪｸﾄを組み合わせた判定ダイス+Lv個。戦闘中使用不可。							
生き字引	1	1	ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身			
効果：	技能：〈意志〉。〈情報：〉の代わりに〈意志〉で判定を行う。							
ｲﾝｽﾋﾟﾚｰｼｮﾝ	1	3	ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身	自動		
効果：	他ｴﾌｪｸﾄと組み合わせ不可。GMに質問できる(ただし、GMは回答拒否も可能。その場合、回数は減らさない)。1ｼﾅﾘｵLv回まで。							
束縛の領域	1	5	ｵｰﾄ	至近	自身	効果参照	80↑	
効果：「ﾀｲﾐﾝｸﾞ：ﾘｱｸｼｮﾝ」のｴﾌｪｸﾄと組み合わせ可能。「射程：視界」のｷｬﾗｸﾀｰに対する攻撃判定に対して、このｴﾌｪｸﾄを組み合わせた判定を行う。成功した場合、攻撃失敗にする。1ｼｰﾝ1回まで。								
覚悟の鼓舞	1						120↑、亜鵺『恐怖』	
効果：								
勝利の女神	2	4	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	100↑	
効果：	判定を行った直後に使用。その判定の達成値+[Lv×3]。1ラウンド1回まで。							
地獄耳	★		ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身	自動		
効果：	領域内の情報をすべて把握できる。GMは〈RC〉で判定させても良い。							
ﾌﾟﾛﾌｧｲﾘﾝｸﾞ	★		ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身	自動		
効果：	少しの情報から真実を導き出せる。GMは〈知識：〉で判定させても良い。							
ドクタードリトル	★		常時	至近	自身	自動		
効果：	様々な言語を理解できるし、使う事が出来る。GMは〈交渉〉で判定させても良い。							
真偽感知	★		ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動		
効果：	嘘をついているのかを見破る。ただし、具体的な内容は分からない。GMは〈RC〉で判定させても良い。							
構造看破	★		ﾒｼﾞｬｰ	至近	効果参照	自動		
効果：	人工物の構造を把握できる。GMは〈知識：〉で判定させても良い。							
究極鑑定	★		ﾒｼﾞｬｰ	至近	効果参照	自動		
効果：	道具の使い方を知る事が出来る。ただし、使える訳ではない。GMは〈知識：〉で判定させても良い。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								