

キャラクター名 _____
 審神者

プレイヤー名 _____

| シンドローム | バロール ノイマン | | ワークス | レネゲイドピーニングA | カヴァー | 審判者?□ |
|--------|--------------|----|------|-------------|-------|-------|
| オプショナル | | | 年齢 | | | 性別 |
| 覚醒 | 感染 | 衝動 | 妄想 | | 初期侵食率 | 130 % |
| 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 | HP | 127 |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|-----|
| 肉体 | 0 | 1 | 0 | | | 1 | 行動値 | 13 |
| 感覚 | 1 | 0 | 3 | | | 4 | (非装備時) | 13 |
| 精神 | 5 | 0 | 0 | | | 5 | 戦闘移動 | 18 |
| 社会 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | 全力移動 | 36 |

| 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 | 3 | | RC | | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | 1 | | 調達 | 2 | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報:審神者 | 3 | |
| 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 |
|--------|----|------|----|-----|----|---|
| ショットガン | 射撃 | 4r+2 | | 5 | | この武器を使用した射撃攻撃で、同じエンゲージにいるキャラクターを攻撃する場合攻撃力+2 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| 所持品 | |
|-----|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

合計装甲: 0 合計回避: 0

| 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:

| 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:ノイマン | 3 | 2 | メジャー | - | - | シンドローム | - | |
| 効果: クリティカル値-LV | | | | | | | | |
| 巨人の斧 | 3 | 3 | メジャー | 武器 | - | 対決 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×3]する。ただし、このエフェクトを組み合わせた攻撃の判定のダイスを-2する。R1P.104 | | | | | | | | |
| 因果歪曲 | 3 | 3 | メジャー | - | 範囲(選択) | シンドローム | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせたエフェクトの対象を範囲(選択)に変更する。ただし同エンゲージにいるキャラクターを対象にできない。1シナリオにLv回だけ使用できる。 | | | | | | | | |
| 時の枢 | 1 | 10 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | 100↑ | |
| 効果: 相手が判定を行う直前に使用する。その判定は失敗となる。1シナリオに1回使用できる。R1P.107 | | | | | | | | |
| 戦術 | 4 | 6 | セットアップ | 視界 | シーン(選択) | 自動 | - | |
| 効果: 対象がこのラウンド中に行うメジャーアクションのダイスを+Lv個する。このエフェクトは、あなた自身を対象に選択できない。 | | | | | | | | |
| 急所狙い | 6 | 2 | メジャー | 武器 | - | 対決 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv+2]する。R2P.143 | | | | | | | | |
| 支援射撃 | 3 | 2 | オート | 武器 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: 対象が判定を行う直前に使用。対象の判定のダイスを+Lv個する。自分を対象には出来ない。1ラウンドに1回まで使用可能。R2P.143 | | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

俺が過去を守ったんだ改変することは許さない許さない許さない許さない
 コルサナイコルサナイコルサナイコルサナイ