キャラクター名
R.A.D

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン バロール	ワークス	FHチルドレンA	カヴァー	傭兵
オプショナル	ハヌマーン	年齢	20	性別	男
覚醒	渇望	衝動	闘争	初期侵食率	44 %
出自	兄弟	経験	力の暴走	邂逅	ビジネス

	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	1		2			3
精神	5		1			6
社会	2		0			2

HP	28
行動値	9
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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	5	9	射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	3		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報： FH	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
フォールンマシン	運転	6r		17		装備不可装備装備可能。行動値-3
トツカ	白兵	6r+9	8	16		行動値-5。ダメ+【肉体】時、侵蝕+2
レイジングブレイド	白兵	6r+12	6	12		ダメージ+2D。１S1回
ナイフ	白兵	6r+13	0	2		投げれるけどまず投げない

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
フォールンマシン		15		-3	
防刃ジャケット		3			

合計装甲：	18	合計回避：	0

所持品	
携帯電話	
応急手当キット	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
秘密兵器	P	N		
装着者	P	N		
戦場	P 憧憬	N 偏愛		
D.D.D	P 友情	N 食傷		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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：ノイマン	2	2						
効果： C-Lv（下限７）								
クイックモーション	2	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： エフェクト以外のマイナー行動								
アサルトルーティン	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： QM組み合わせ。ノイマン組み合わせ時攻撃+10								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 精神置換								
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 同一技能武器2つ使用。達成値-［5-Lv］								
吠え猛る爪	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 装甲無視。攻撃-［5-Lv］								
武芸の達人	3	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果： 白兵達成値Lv×3。暴走時未適用								
コンバットシステム	2	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果： 白兵ダイス+［Lv+1］								
エクスマキナ	2	4	メジャー	-	-	対決	リミット	
効果： コンバットシステムと組み合わせ、達成値+10								
生き字引	1	1	メジャー	至近	自身	-	-	
効果： 情報を意志で代用。ダイス+Lv個								
虚構のナイフ	2	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果： 【精神】攻撃+Lv×3								
一閃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 攻撃時全力移動								
ディメンジョンゲート	★	3	メジャー	至近	-	自動		
効果：								

雨粒が如く降り注ぐ銃砲弾。
はるか遠くから放たれたそれは、一瞬の時を経て死を携えながらやってくる。
直後に響く鈍い炸裂音に紛れて、また一つの命がかき消える音が聞こえた。

戦場を渡り歩き、時に金と引き換えに己が命すら差し出す生粋の戦闘狂集団ーー傭兵。
流石に報酬に見合わない依頼を受けるものは少ないが、それでも戦えればいいという変人共は一定の数存在したりする。
そんな変人集団の中で、多くの戦場を経験し、時には生死の境すら彷徨ったことのある俺っちは、度々同僚に質問されることがある。

ーー戦場でいちばん大切なことは、なにか？

これは正直、人によって答えは変わるだろう。
死なないことを大前提において活動するやつもいれば、死に場所を求めて戦うやつもいる。
戦場に臨む気持ちなど千差万別。それこそ、百人いれば百通りの答えが出てくるだろう。
なら、そんなものはないと返すべきか？

ーー否。そんなわけ無いだろう？

戦場においては各々の気持ちなど塵芥に等しい。
吹けば飛ぶーーそれこそ、砲弾一つで複数の人間が消し飛ぶことなど日常茶飯事なのだから。
だが、そうだとしても。否、だからこそというべきか。
戦場における、闘争を、駆け引きを、絶望を、希望を、想いを遺志を生も死すらも。
全部全部、そいつらまるっとひっくるめて、全部。

キャラクター名	プレイヤー名
R.A.D	

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
拳銃	射撃	3r-1	0	3		9mm拳銃

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
蝙蝠の耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動		
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								