キャラクター名: A.E.D

プレイヤー名:

シンドローム	バロール エグザイル	ワークス	レネゲイドビーイングD	カヴァー	
オプショナル	ノイマン	年齢	不明	性別	不明（男型）
覚醒	生誕	衝動	闘争	初期侵食率	46 %
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	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	2	1	3			6

HP	61
行動値	3
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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	1	
回避	1		知覚			意志	3	1	調達	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
フォールンシールド	白兵	2r	8	2		ガード時+5　侵蝕値+1
クリスタルシールド	白兵	2r-1	12	0		購入25　買えたら良いな
		0				

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	
思い出の一品	
戦闘用きぐるみ	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
秘密兵器	P	N		
業師	P	N		
戦場	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	20	残り財産P：	18

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：								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果：	衝動判定ダイス+Lv個							
オリジン：サイバー	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果：	【社会】判定の達成値+［Lv×２］							
グラビティガード	2	3	オート	視界	自身	自動	-	
効果：	ガード値+LvD							
孤独の魔眼	2	4	オート	視界		自動	-	
効果：	範囲、範囲（選択）の攻撃を自身に							
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	カバー							
命のカーテン	2	4	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	カバー距離10m							
守護者の巨壁	1	6	オート	視界		自動	リミット	
効果：	対象を単体、自分に変更							
八重垣	1	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	ガード値を2つ合計							
時の棺	1	12	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果：	判定を失敗させる。							
異形の刻印	7	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	最大HP+［Lv×5］							
魔神の盾	3	5	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	ガード値+［Lv×10］							
灰色の庭	2	2	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果：	行動値-［Lv×3］							

闘争こそが人を人たらしめるのだと、どこかで聞いたことがある。
平和とは停滞であり、闘争とは進歩であると。人は進歩していく生き物だと。
その証拠に、今日も人間たちは闘争に身をおいている。
好き好んでこの場に立つものの正気を疑うような、この――鋼鉄の雨が降る場所で。

この場所において、命というものは十把一絡のどうでもいいものらしい。
気を抜けば、油断をすれば死神の鎌はすぐにそのものの命を刈り取り、そうでなくても命は散っていく。
生きるか、死ぬか。それを楽しめるか否かが、ここで生き残れるかどうかの境なのだろう。
だが――

――足りない。

俺っちの中で、本能ともいうべきナニカがそう叫ぶ。
足りない――そう、足りないんだ。
闘争の中に身をおいて、尚。人間たちの生死の瀬戸際に触れて、尚。
それでは足りないと、あまりにも短すぎると、闘争を望む声に限りがない。
戦場で敵に相まみえたとしても、そこで争うのはほんの刹那の間だけ。
それでは満足できなかった。刹那をいくら積み重ねたところで、永遠となるにはあまりに短すぎる。
戦わねば満足できない俺っちは、けれども戦ってしまえばすぐに終わってしまうジレンマに身を焦がしていた。

――けれど、嗚呼。

キャラクター名	プレイヤー名
A.E.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

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
ディメンジョンゲート	★	3	メジャー	至近	-	自動		
効果：								
偏差把握	★	-	メジャー	視界	シーン(対象)	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：								