

キャラクター名  
チェシャノヴィッチ・アインホルン

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン オルクス		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	神父
オプション			年齢		性別	
覚醒	憤怒	衝動	闘争	初期侵食率	37	%
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	26
肉体	0	1	0			1	行動値	13
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	13
精神	4	0	0			4	戦闘移動	18
社会	3	0	0			3	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	1		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志		-3	調達	3	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
STALKER	
ラピッドファイア	
精神強化手術	
コネ: FH幹部	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
強化兵《パーサーカー》	P	N		
クロノス	P 感服	N 憐憫		
タナトス	P 尊敬	N 不安		
	P 誠意	N 嫌悪		
	P 好奇心	N 脅威		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12 残り財産P: 1

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								
ブラックマーケット	3	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 財産ポイント+[SL*10]。侵蝕基本値+2。								
縮地	2	2	オート	至近	自身	-	-	
効果: 移動先を自由に決められる。離脱可能。シナリオSL回。								
ディストーション	1	2	メジャー	武器	-	〈射撃〉	-	
効果: 【社会】で代替判定。								
零距离射撃	5	2	メジャー	至近	-	〈射撃〉	-	
効果: 判定ダイス+[SL]。射程を至近に変更。同エンゲージ不可無効。								
バレットワルツ	3	3	メジャー	武器	-	〈射撃〉	リミット	
効果: 攻撃力+[SL*3]。								
コンセントレイト:オルクス	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-[SL]。								
神機妙算	2	3	メジャー	-	範囲(選択)	シンドローム	80%	
効果: 射程を範囲(選択)に変更。シーン[SL]回。								
マルチウェポン	2	3	メジャー	武器	-	〈射撃〉	-	
効果: 同じ技能の武器2つの能力を合計して使用。判定達成値-[5-SL]。								
灰色の脳細胞	1	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 【行動値】+【精神】。侵蝕基本値+2。								
猫の道	★							
効果:								
代謝制御	★							
効果:								
効果:								
効果:								

欲望: 勝利

元軍人。  
口数が少なくよくも悪くも真面目。  
厄介を嫌い豪快な戦いを好む。  
規律にうるさい訳では無いが、規律があればまあ守る。

従軍時代には周辺国のピンゴブックに記載されるほどの戦果を上げていたが、ある戦いで足に被弾。歩行に障害が残った。そのため退役していたが紛争に巻き込まれた際にオーヴァードとして覚醒。かつてのように戦場を駆け回り命を刈り取っている。覚醒した際、当然UGNからも勧誘は来たが封建的な現体制に難色を示し、FHへと来た。味方の被弾を考えずに弾をばら撒く。車線に入る方が悪いのだから誤射など気にしない。普段は口数も少なく理知的に見えるがその実戦闘になると真っ先に動き出すタイプである。