

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ウロボロス		ワークス	UGNエージェントC	カヴァー
オプション			年齢		性別
覚醒	探求	衝動	吸血	初期侵食率	31 %
出自	権力者の血統	経験	実験体	邂逅	腐れ縁

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	1	0	0			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	5	1	0			6	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	全力移動	26

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	2		RC	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		情報: UGN	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
レッドテンペスト	射撃	6r+2		22		同エン不可 HP-[1D]
100↓	射撃	9r+2		49		C値8/至近/HP-[1D]
100↑	射撃	10r+2		53		C値7/至近/HP-[1D]

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
レッドテンペスト	

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	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							
螺旋の悪魔	5	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果:	1R間 攻+[lv*3] 暴走							
青: 光芒の疾走	2	1	マイナ	至近	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動 エンゲージ可							
C:ウロボロス	3	2	Xジャー		-			
効果:	C値-[lv]							
コントロール	1	2	Xジャー	武器	-	対決		
効果:	精神で攻撃							
零距离射撃	3	3	Xジャー	至近	-	対決		
効果:	D+[lv] 同エン可 射程固定							
バレットワルツ	4	3	Xジャー	武器	-	対決	リミット	
効果:	攻撃力+[lv*3]							
	★							
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:								

秘匿ネタバレ

◆PC③ ワークス: UGN関係者 カヴァー: フリー
 ロイス: PC① 推奨感情: P: 誠意 N: 劣等感
 チームメンバーでありながら、キミは2人に後れをとっている。
 チームでも足を引っ張ることが多く、そんな自分を悔しく思う事もあるだろう。トリオと呼び方には一人が軟弱……実質2人コンビ+1人オマケ。そんな陰口に傷つくこともあったかもしれない。
 それでも、キミはいつか2人に追いつき、そして並ばなければならない。だってキミたちはチームメンバーなのだから。
 ★通常の130点キャラクターシートとは別に、3年後の180点キャラクターシートをGM以外には伏せて用意すること。秘匿キャラシ分の経験点はGMからの配布として、このシナリオ以外には使用出来ないものとする。

これは見習いが英雄になる、キミの物語。
 ……キミは過去の弱い自分にさよならを言いきた。今度こそ、ここで言わなきゃいけない。

◆秘匿共通
 変更後のキャラクターシートは、全く違うよりはある程度引き継いだ方が美味しいと思います！
 ライフパスは基本そのままです。ただし「経験表」は変更可能とします。