

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	日本刀
オプション		年齢	外見は可変	性別	可変
覚醒	探求	衝動	破壊	初期侵食率	39%
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	27
肉体	1	0	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	4	1	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	4		射撃			RC	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	2	1	調達		
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
決闘者の剣	白兵	1r+4	3	7		単体は攻撃力+4。他の武器でも戦えるが、やはり自分の本体が一番。
100↓	白兵	7r+15		16		侵蝕Bなしマイナー込み侵蝕10、C値8。十分では？
100↑	白兵	7r+17		16		完全に【精神】で刀振ってる感ある。肉体は飾り。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
思い出の一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
達人???	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: 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								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時					
効果: 侵蝕基本値+5、衝動判定+1D								
オリジン:レジェンド	1	2	マイナー					
効果: 精神の判定に+LV×2								
コンセントレイト:ノイマン	2	2	メジャー					
効果: C値-LV								
コントロールソート	1	2→4	メジャー					
効果: 精神で振る。D効果で+2D、ダメージ+5								
武芸の達人	3	-	常時					
効果: 暴走時解除、白兵+LV×3								
クイックモーション	1	2	マイナー					
効果: マイナー消費行動をする。シーンLV回。								
激情の早鐘	2	4	オート				100↑	
効果: まあ3回くらいなら起き上がるでしょう								
ライトスピード	1	5	マイナー				100↑	
効果: C値下がってるうちに2回動いてみたい								
神機妙算とか????	1							
効果: 自由枠								
プロファイリング	★							
効果: 知らない方が幸せな情報もわかる								
軽功	★							
効果: 相棒の移動について行くのに必要だった								
効果:								
効果:								

1ラウンド目のマイナーで顕現、接触したら、あとは基本的にメジャーだけ使って基本コンボを撃つだけ。メインプロセス中に使うオートもない、真っ向からの技術勝負。
自分の命が終わりに近づくほどに、剣筋が鋭くなっていく。追い詰められてこそ真価が問われると思ってるタイプ。
シナリオ一回だけ、目にも止まらぬ二段攻撃。

本来の姿(オリジン:レジェンド)にならないうちは少し弱い。そもそも人間体は仮初の肉体。強い自分、敵を殺す自分をイメージすれば強い。
本来の姿になった瞬間に、元相棒の弟子であるPC①と技術(命中固定値)が拮抗するのが個人的なポイント。侵蝕率が上がってエフェクトLVが上がると彼を上回る点も、昂る精神に肉体が引っぱられてる感があって良い。

一回死んでからが本番だと思ってるところある

ラストアクションとか面白いかもしれない。
相打ちになっても相手を殺す強い意志。