ニキャラクター名――――――――												1	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ	
春日 菫										ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	_					
								効果:					ヴァード	カエキスト								
シンドローL		ブラックドッグ ヮーク					ス FHチルドレンA カヴァー						リザレクト	0	1d10	気絶時	_	自身	自動	↓100		
	1	ハヌマーン				18						効果:				=	コスト分の	HPで復活				
オプショナル /			バロール			年齢	年齢		性	別	到 女		7	\ードワイヤード	1		р					
覚醒	覚醒 渇			望			妄想		初期侵	食率	建率 120 %		効果:			G+2,	白兵+2 (マグネ	ネットコー	ティング、	バトルマニ	ニューバ)	
出自				経験				邂		f				影走り	2				,			
	нц				T/02				721.70	-			効果:	911 <i>1</i> 1. +1 × 7 1	1			2回/	rsr T			
	基	本値 「	値 ワークス ボーナ		ナス	ス 成長 他修		逐正 能力值		HP	HP 40		<u>リーガー</u> 効果:	ペルターガイスト	1			A+	າ			
肉体		3	1	C)	4			8	行動値	<u>i</u> 1	12	<u> </u>	C:ba	1			T AT				
感覚		2		C)	2			4	(非装備民	§) 1	12	効果:	C.ba	I			C-	<u> </u> 3			
精神		2		C)	2			4	戦闘移動	_	17		 巨人の斧	2				J			
社会		1		C)	1			2	全力移動	助 3	34	効果:	巨八の片				A+6,	d-2			
	*		感覚				*	 青神		社会			1	 瞬速の刃	2							
	SL				SL 修正				修正	技能	SL 修正		効果:									
白兵	4	192	射擊				R C	4		交涉				吠え猛る爪	1			(1, 11				
回避	3		知覚		3		意志	3		調達			効果:	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,			1	A-	3		I	
運転:			芸術:			9	 口識:		竹	与報: FH	1			瞬間退場	1							
運転:			芸術:			9	 □識:		竹	事報:			効果:									
運転:		芸術:				9]識:		竹	与報:				蘇生復活	1							
運転:		芸術:				9	知識:		竹	 青報:			効果:				'					
運転:			芸術:			9	口識:		竹	青報:				混沌の定め	1							
武器・コンボ 能力 命中値 G値 攻撃力 射程 メモ									効果:				ポノ	ルターガイ	スト取得・							
バラキエル+ハイテクノロジー					10	_		与だ、	ノーミが時	<u>クモ</u> ,【肉体】	- 8占	同復		加速する刻	1							
1+2後3-6:					_				<u>, 【23 件】</u> メージ時,【肉			効果:										
11283 011 1360		V) -		'' ' -	12	- '-		η·1.μ/J 2	20/1, 3 /	7 7 PU, IPS	3 PT 1 - C				*							
													効果:									
													¦									
防具	価格	装甲	回避	主 行動				Ε.		(, ==)	効果:											
謎の防具				5			春日恭二が	装備してし	ハる装甲値の	みが存在する防臭	具(基本1p3	353参照)		7トは全て侵蝕率120%で計算	1済							
										攻撃力+9+6-3+2 = 14 命中判定:(8+3-2+2)d+(4-2+2) = 11d+4@7												
										装甲值無	₹視, 命中時-2d/r, 与ダメー?	ジ時、【肉	体】= 8点	回復								
										行動方針	†:ランダムにエンゲージして	て攻撃。「	リアクション	ンでは必ずガード	(事故防止)							
							対象 感情(pos) 感情(neg) タイ 消費						成長方針	成長方針:獅子奮迅、反撃(迎撃する魔眼?)								
						邪眼 P N					コンセプトは『春日恭二とは同じエフェクトをほぼ取得せずに、結果的な出力を同じにすること』											
							P N						G値は期待値、攻撃時の追加効果は、命中時と与ダメ時で効果が逆、マイナーアクションは100%↑でないとできないなど、少々異なってしまったが、妥協範囲内									
								P N						。 吸収の効果が曲者で、白兵で100%↑で-2dが見つからなかった…(背教者殺しでは-3dになってしまう)								
							P N						また攻撃時回復効果も希少であり、8点を再現しようとすると候補が絞られ、結果的にバラキエルを採用したが、性能が高すぎて春日の打点に収めることが困難になった。他にもっとやりやすいものがあった気がする…									
					P N																	
						P N																
			<u> </u>					P N														
							最大財産P: 4 残り財産P:				1											
							取人別座	۲:	+ 9	ぇり別座P :	•											