

キャラクター名  
劔(つるぎ)

プレイヤー名

シンドローム、ワークス、カヴァー、情報屋、年齢、性別、男性、覚醒、償い、衝動、破壊、初期侵食率、41%、出自、冬眠、経験、汚点、邂逅、愛情

基本値、ワークス、ボーナス、成長、他修正、能力値、HP、30、行動値、10、(非装備時)、10、戦闘移動、15、全力移動、30

肉体、感覚、精神、社会、技能、SL、修正、白兵、回避、回選、知識、情報、FH、1

武器・コンボ、能力、命中値、G値、攻撃力、射程、メモ、滅びの刃、白兵、8r+3、6、10、滅びの刃(100↑)、白兵、8r+1、9、20

防具、価格、装甲、回避、行動、メモ

所持品

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス、対象、感情(pos)、感情(neg)、タリ、消費

最大財産P: 20 残り財産P: 0

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、リザレクト、ヒューマンズネイバー、ブラックマーケット、ファンアウト、戦術、斥力跳躍、オリジン:レジェンド、CR:ノイマン、コントロールソート、コンバットシステム、黒星粉砕、勝利の女神、生き字引、時の棺

とある禍を封じるために打たれ、奉納された古い劔から発生したレネゲイドビーイング。長く禍を封じていたが、何者かによって封印を解かれて目を覚ました。その際に周辺一帯を破壊。封印を解いた何者かがオーヴァードだったため、それらを敵と認識して対抗種の属性をもった。人間としての外見は封印を解いた何者かの姿をしている。

成長1回目: ファンアウトLv1、戦術Lv3→4、コンバットシステムLv1→2、勝利の女神Lv2→4
成長2回目: 戦術Lv4→5、コンバットシステムLv2→3、勝利の女神Lv4→5、時の棺Lv1、白兵1→3
成長3回目: 黒星粉砕Lv2→5、

◆衝動判定
《ヒューマンズネイバーLv1》自動/自身/至近/侵食率:-/RB/
衝動判定のダイス+Lv個。浸食率によってレベルアップしない。浸食基本値+5。

◆セットアップ
《戦術Lv5》自動/シーン(選択)/視界/侵食率:6/-/
-対象がラウンド中に行うメジャーのダイスを+Lv個。(+5個)自身を対象にできない。
□100~159:エフェクトLv+1
《戦術Lv6》自動/シーン(選択)/視界/侵食率:6/-/
-対象がラウンド中に行うメジャーのダイスを+Lv個。(+6個)自身を対象にできない。
□160~220:エフェクトLv+2
《戦術Lv7》自動/シーン(選択)/視界/侵食率:6/-/
-対象がラウンド中に行うメジャーのダイスを+Lv個。(+7個)自身を対象にできない。

