

キャラクター名  
叶行待(かのう ゆきまち)

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス ノイマン	ワークス	FHエージェントC	カヴァー	雑用
オプション		年齢	28	性別	男
覚醒	探求	衝動	解放	初期侵食率	48%
出自	安定した家庭	経験	夢	邂逅	欲望：蒐集

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0		1			1	行動値	7
感覚	0		1			1	(非装備時)	7
精神	4	1	0			5	戦闘移動	12
社会	4		0			4	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			射撃			RC	12		交渉		
回避			知覚			意志	4		調達	7	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	2		情報:FH/達成値+2	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				
		0				
		0				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化ビジネススーツ	14	3			装備中【社会】達成値+2
		0			

所持品	
【リレーションアイテム】	【コネ】
ミュートスキューブ	フィンブースロイド ↳パトロン
【カンパニー】	サポートスタッフ
整備工場/小規模	↳ストーン
↳ブラックスミス	
↳アーマースミス	【シナリオ指定アイテム】
↳EXスロット*2	アルカナ：《愚者》
↳ヒーローガジェット	↳第一話指定：《運命の輪》
	【エンブレム】

合計装甲： 3    合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
起源種	P	N		
パンドラ	P 同志	N 憤懣		
フィンブースロイド	P 憧憬	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 22    残り財産P: 15

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							
戦局判断	3	4	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果:	【行動値】+[Lv*3]							
活性の霧	5	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果:	攻+[Lv*3]/ドッジ-2							
戦術	3	6	セットアップ	視界	シーン(選)	自動	-	
効果:	ダイス+Lv/自身不可							
さらなる力	★	5	メジャー	至近	単体	20	80↑	
効果:	行動済の対象未行動化/対象変更不可							
解放の雫	5	3	インシテグ	視界	範囲(選)	自動	120↑	
効果:	ラウンド間対象メジャー達成値+[Lv*3]							
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	達成値+[Lv*3]							
妨害排除	1	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果:	ダイス減少打消							
アクアウィターE	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	戦闘不能HP[Lv*5]で回復							
覚醒の秘薬	★	2D	インシテグ	視界	単体	自動		
効果:								
タブレット	3	2	オート	視界	単体	自動	-	
効果:	ソラリスエフェクトの射程を視界に変更							
多重生成	1	3	オート			自動	リミット	
効果:	《タブレット》の効果対象[Lv+1]体に変更							
暗号解読	★							
効果:								
写真記憶	★							
効果:								

周囲に「執事みたいなものだと思います」と告げており、セルメンバーであれば誰からの指示も受ける  
特に命令されていないときは施設内の掃除や給仕等の雑務を行っている  
あまり名乗らないのでいつもいる清掃の人ぐらいに思ってるセルメンバーもいるかもしれない  
少なくともセルリーダー除くPCの中ではセル最古参 セルリーダーの素の人格の方とは友人(さめさん許諾済)

「Assemblage」は「寄せ集め」の意。

購入したい  
「レネゲイドチェッカー」購入16

今後とりたい  
「FHイシュー」エンブレム15点  
FHアイテム常備化可  
「サポートスタッフ」FHアイテム常備5  
選択能力値判定達成値+2/【精神】選択/シナリオ3回  
↳「ストーン」デコ0点  
コネ使用時判定ダイス-1、達成値+1

