

キャラクター名
ノア・グレイ (Noah Gray)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ソラリス		ワークス	犯罪王B	カヴァー	旅行家：ノア・グレイ
	オプショナル		年齢	忘れた	性別	男性
覚醒	感染	衝動	解放	初期侵食率	36 %	
出自	安定した家庭	経験	神秘表：征服者	邂逅	幼子	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	1		0			1	行動値	13
感覚	1		0			1	(非装備時)	13
精神	2		0			2	戦闘移動	18
社会	4	1	0			5	全力移動	36

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	1		RC	11		交渉	1	
回避			知覚	1		意志			調達	2	
運転：			芸術：			知識：			情報：裏社会	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
ハーメルンの笛		0				ワーディングを使用することでシーン内の任意のキャラクターにドッジ判定のクリティカル値+1。
		0				
通常攻撃	RC	2r+11	-	24		シーン選択・装甲無視／
100↑	RC	5r+11	-	30		サイレンの魔女+増加の触媒

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ：私立探偵	
コネ：フィクサー	
コネ：オカルティスト	
コネ：サロン	
コネ：新聞記者	
コネ：シンジケート	
ハーメルンの笛 (ユニークアイテム)	

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
古代種	P	N		
シナリオ：終末の狼 (フェンリル)	P 好奇心	N 恐怖		
ヴォルズング公国の宝(姫君含む)	P 好奇心	N 不快感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 14 残り財産P: 8

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								
サイレンの魔女	5	5	Xジャー	視界	シーン選択	RC	-	
効果： 攻撃力：LV×3 装甲無視。								
増加の触媒	3	3	Xジャー	-	-	RC	-	
効果： 攻撃力：LV×3								
リザレクション	1	効果参照	インシアブ	視界	単体	自動	DDイス	
効果：対象の戦闘不能を回復し、HP：2D10点回復。ただし、この効果で回復したHPと同じだけ、使用者の侵蝕率が上昇する。1シナリオ1回。								
先手必勝	3	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果： 行動値：LV×3 侵蝕率基本値+4								
異形の痕	★	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果： 頭に4本角がある								
竹馬の友	★	-	Xジャー	視界	単体	自動	-	
効果：幻覚物質によって対象の認識をかく乱し、信頼を得るエフェクト。角に関しては「頭に4つコブがある人なんだなあ」程度でスルーしてもらえるしマイナスの印象を与えない。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

【2話ロイス】
 1「ヴォルズング公国の宝(姫君含む)」OP:好奇心/N:不快感
 2「終末の狼 (フェンリル)」OP:好奇心/N:恐怖
 3「仲間たち」OP:連帯感/N:隔意
 54「我が姫様 (ニナ)」OP:君の悲劇は、私が盗ませてもらおう/N:機機 →Benedetta (ベネデッタ)
 5「約束」OP:家族を盗む約束をしたこと、忘れてない/N:不安
 6「蜂蜜酒」OP:また飲みに来よう/N:不安

【1話ロイス】
 1「Mr.スモーカー」OP:好奇心/N:不快感
 02「超人の力」OP:傾倒/N:嫌悪
 53「ヴォルズング公国の宝(姫君含む)」OP:好奇心/N:不快感
 04「エアハルト&ザビーネ」OP:盗みには敵がいなくてはなあ!/N:敵愾心
 5「護衛仲間たち」OP:連帯感/N:不快感
 6「約束」OP:家族を盗む約束をした/N:無関心

ハーメルンの笛
 (上級ルルP70) 人々に病をもたらす奇妙なワーディング現象を引き起こす伝説の笛。ワーディングを使用することでシーン内の任意のキャラクターにドッジ判定のクリティカル値+1。