

キャラクター名
神崎隼人

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン モルフェウス		ワークス	不良高校生	カヴァー	不良高校生
	オプション		年齢	18	性別	男
覚醒	死	衝動	闘争	初期侵食率	34	%
出自	姉妹	経験	親友	邂逅	同志	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	2	1	2			5	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	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			交渉		
回避			知覚	1		意志	2		調達		
運転 :バイク	2		芸術 :			知識 :			情報 :裏社会	3	
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
インフィニティウエポン	白兵	5r+4	3	9		

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)	タイ	消費
妹 : 神崎弥奈	P 庇護	N 不安		
親友だった : 城戸晴臣	P 信頼	N 敵愾心		
同志であり恩人 : テレズ	P 誠意	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 残り財産P:

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								
コンセントレイト : ハヌ	3	2	メジャー	-	-	自動	-	
効果 : C値-LV								
インフィニティウエポン	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果 : 攻撃力LV+7、ガード値3の白兵武器								
一閃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果 : 全力移動後白兵攻撃、離脱不可								
疾風剣	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果 : リアクションダイス-LV個								
音速攻撃	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果 : 攻撃ダイス+LV個								
	★							
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								

またしても白兵型のキャラです。経験点130点の初期作成でルルプ1・2使用です。

キャラのイメージは「お前に足りないものは、それは！情熱・思想・理念・頭脳・気品・優雅さ・勤勉さ！そしてなによりもオオオオオオオッ！！速さが足りない！！」のクーガーさんよろしくに剣心の瀬田宗次郎君です。素早いを通り越した剣士をイメージしてます。神崎君ですが、城戸君の親友で好敵手であったが彼が戦闘しているときにたまたま出くわしてしまい暴走して殺されてしまった…という設定です。

その時に覚醒しました。そして覚醒して以来レネグイドを制御できず、誰彼かまわず喧嘩していたら不良のレッテルを張られてしまいました。そんなまま夜の街で暴れていたところをテレーズに保護されて彼女に忠誠を誓ったというわけです。しかしUGNという組織に所属すると過激派に動きが感づかれてしまうという理由からイリーガル、または私兵というあつかいになっているという設定です。

戦闘スタイルは居合による白兵攻撃です。刀を構えたと思ういつの間にか懐に飛び込んで、さらにその居合の速度に反応できないため気づくと切られている、という演出です。マイナーで刀を作り、メジャーで移動できない弱みを一閃で打消し肉薄、そして疾風剣で相手のリアクションダイスを削り音速攻撃で自身の攻撃強化って感じです。

常に使うことができるコンボになりますが、城戸君と違い切り札にかけます。データのには判定を5D10+4のC値7で判定し攻撃力9+2D+判定・侵食率等のボーナスで攻撃できます。判定を10回やってみた平均は47でしたよって攻撃力は9+7Dになります。期待値としては48ですので、城戸君より高いです。

今回はかなり細かい設定までつくったキャラになりました。しかし蓋を開けてみれば火力不足が否めません。まだまだ精進が必要であるように思えます。言い訳させてもらったらロマンビルドであるからです。あとエフェクト構成的に大器晩成型だからです。今後神崎君に必要なエフェクトの傾向としては装甲無視攻撃と火力を上げるかC値を下げるエフェクトです。一人でシナリオするわけではないので火力とC値は支援キャラに任せることができればいいのですが…

ということで2人めのPCですが、まだまだ修正の余地があるように思えます。城戸君同様、経験点の間違いやこうするといいいよかを教えていただけると幸いです