□ キャラクター名										7 L	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ		
大和 児太郎											ワーディング	*	_	オート	視界	シーン	自動	-			
											効果:						のエキスト				
  シンドロー		ブラックドッグ ワー				フス 暗	ス 暗殺者		ブァー ひ	ひきこもり			リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
	J.	ノラックトック			<b>—</b> #	_	25		LOU	H H		効果:						DHPで復活			
オプショナ	·JV	,			年齢	प	23		E別	男		<b>→                                    </b>	!ントレイト:ブラックドッ	グ 2	2	メジャー		_	_	_	
覚醒		素体		衝動	ħ	吸血		初期侵	食率 3		33 %	効果:						C値を=LV			
出自		゠゠゠゠ ŧれた∃	<u>z</u>	経馬	*	無限回廊	拉	選	<b>E</b>	借点		1	雷光擊	2	2	メジャー			対決	-	
ЩП	<b>以</b>	10/6		小工网	× .		רוע	NEX.	н	П		効果:		1	1	ェクトを組み <sup>・</sup>					)
	基本値	ワーク	7ス ボ	ーナ	ス 成	長 他	<b>修正</b>	能力値	HP		31	]     効果:	アームズリンク	1	2	メジャー エフェクトをi			対決	/佃オス	
肉体	4	0		0				4	行動値	ī 📗	11	XJ未・	 イオノクラフト	1	1	マイナー				/個9つ	
感覚	2	1		1				4	(非装備時	<del>\$</del> )	11	】   - 効果:			I	│ マコ ノ 一 №行状態。戦闘					
精神	2	0		1				3	戦闘移	動	16			*		11 1人25°。 郑原	111寸、 作夕里川		V + 2 JIII	ا ا	
社会	0	0		1				1	全力移	動	32	】    効果:									
E	<b>与</b>		感	覚		1	精神		<b></b>	社会		7									
技能	SL 修正	F #	支能	SL	修正			修正			修正										
白兵	1		<del>~…</del> 寸撃	2		R C			交涉		1,5	1									
回避	3		<u></u> □覚	1		意志			調達			効果:				l					
運転:	2	芸術:				知識:	2	1	青報 :裏社会	3											
運転:		芸術:				知識:		1	青報:			効果:							1		
運転:		芸術: 知		知識:	:		情報:														
運転:		芸術:				知識:		1	青報:			効果:									
運転:		芸術:				知識:		1	青報:			┛									
- 器折	コンボ	能力	命中値	<b>i</b> (	.値 攻	撃力射程			メモ			効果:			1	1	Т		T		
雷電砲-ボル	- 射撃				377 2312			コスト6			┧┝──										
												効果:			1	1		1	I		
												1									
												効果:			I						
Bit	価格	装甲		避行	-#h			くモ			_     効果:										
PJ	ТШТА	数甲	<u></u>	<u>1</u> 199± 1.	) 聖)			ντ			XJ.										
												+									
												$\dashv$									
		持品				ППП	. 1 .		"			-									
ウェポンケース 携帯電話												41									
							対象 感情(pos) 感情(neg) タイ 消費					<u> </u>									
コネ	:情報屋						親戚 Р 好奇心 N 猜疑心					41									
							売人 P 連帯感 N 悔悟 ヨハン・C・コードウェルP 憧憬 N 脅威														
							ョハノ・C・コートリエルP 惺惊 N 背威 P N														
						+	P N					+									
						1	P N					+									
						1	P N					$\exists$									
					1	l. l.					_										
					最大財産	P:	2 3	残り財産P	財産P: 0												