

キャラクター名  
ノイン・(W(ヴェルデ)・ツェフィーア)

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス	ワークス	傭兵	カヴァー	
	モルフェウス				
オプション	ハヌマーン	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	6 %
出自	フリーランス	経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	2	1	0			3	行動値	11
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	11
精神	2	0	0			2	戦闘移動	16
社会	1	0	0			1	全力移動	32

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	5		射撃	1		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:	2		芸術:			知識:			情報: 軍事	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
乱舞の刃	白兵	5r+9	2	12		シナ1獅子奮迅と一緒に視界全体範囲 エンチャントで+2
スピスタ	白兵	5r+9		31		シーン1
スピスタ100	白兵	6r+11		35		シーン1 ガード装甲無視?
戦いの予感込み	白兵	5r+9		51		シナ1

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
Dロイス: 神速の担い手	
ウェポンケース	
コネ: 情報屋or要人への貸し	
コネ: バディクルー	
ウィンドスカーフ	
アフターライフ	
強制起動者	
思い出の一品 (ドッグタグ)	
乱舞の刃→月光	
メモリー: 元飼主	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
神速の担い手	P	N		
エア	P 友情	N 隔意		
戦友 (orイグアス)	P 感服	N 敵愾心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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	★	-	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							
ソードマスター	2	3				モル		
効果:								
スピードスター	1	5					D	
効果:								
原初の黄: 加速装置	2	2						
効果:	基+3							
原初の白: 戦いの予感	2	4					80	
効果:	基+3							
カスタマイズ	2	2						
効果:								
剣精の手	1	2					リミット	
効果:	lv+1回 (2~3)							
獅子奮迅	1	4						
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

オーバーユージャー (強制起動者) をアフターライフ (5) →FH共通のそれから取ってもいい (再起動再現)、※but戦いの予感かスピスタのどちらかしか選択できないから、スピスタ選べば100二回目で行動値18+12=30になる (十分強いが)  
他、Ayre要素入れられれば入れていきたい。(※  
アージ入れるとかあり。侵蝕上がりそうだし (それこそ行動値上げる死神の疾風とか、AyreとかC4要素で選んでもいい)