

キャラクター名
麿香灰 (じゃこうばい)

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル		ワークス	泥棒	カヴァー	フリーター
	パロール					
オプション			年齢	10代後半~20代くらいの見た目	性別	男
覚醒	感染	衝動	加虐		初期侵食率	29 %
出自	有名人		経験	消せない傷		邂逅

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	2	0	0			2	行動値	8
感覚	2	1	0			3	(非装備時)	8
精神	2	0	0			2	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:	2		芸術:			知識:	2		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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 要人への貸し	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
アッシュローズ	P 好意	N 脅威		
八千芭光	P 友情	N 憐憫		
蓮野	P 信頼	N 不安		
片喰	P 尊敬	N 不安		
大間	P 有為	N 侮蔑		
護衛口ボ	P 好奇心	N 無関心		
	P	N		

最大財産P: 4 残り財産P: 3

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: エグザイル	2					シンドローム		
効果: C値-Lv								
異形の転身	1	5	インシアブ	至近	自身	自動		
効果: 他エフェクトと組み合わせ不可。イニシアチブで移動を行え、この戦闘移動で離脱を行える。1シナリオLv回まで								
ヒュドラの怒り	3	4	セットアップ	至近	自身	自動	100%	
効果: そのラウンドの間自身が行うメジャーアクション判定ダイス+3個、攻撃力+[Lv*3]、バステ: 暴走を受ける。この暴走は、タイトスの昇華を除くあらゆる方法で回復できない								
貪欲なる拳	3	3	Xジャー	武器		白兵		
効果: 組み合わせた白兵攻撃ダイス+[Lv+1]個								
漆黒の拳	2	3	Xジャー	武器	単体	白兵		
効果: 素手による白兵攻撃。組み合わせた攻撃の攻撃力+Lv、対象の装甲値を無視してダメージ算出								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果: 相手が判定を行う直前に使用。その判定は失敗となる。「自動成功」のような、判定を行わないものには使用不可。1シナリオ1回まで								
餓鬼魂の使い	3	3	オート	視界	単体	自動		
効果: 対象がHPダメージを受けた際に使用可能。対象にバステ: 邪毒(ランク3)を与える。1シーンにLv回まで使用可能								
壁に耳あり	1	1	Xジャー			情報		
効果: すべての<情報:>に組み合わせることが出来る。組み合わせた判定ダイス+[Lv+1]個								
十徳指	★		Xジャー	至近	自身	自動		
効果: 指先を色々な形に変形させ、専用工具の代わりに使用する。どんな難しい作業でも熟練の職人のようにこなせる								
ポケットディメンジョン	★		Xジャー	至近		自動		
効果: 空間を捻じ曲げてありえない空間を作り出す								
効果:								
効果:								
効果:								

モチーフ: カッシュヨクハイエナ 他の動物の食べ残しや屍めっちゃ食べる
 基本的に無一文なので常に腹ペコ。食べられそうなものなら何でも食べる。お金とご飯貰えるならなんでもする。
 名前は偽名。親に絶縁されており(多分経験「消せない傷」のせい)、本名はそれになくした。
 動向されているが親が有名人なので、そういう方向のコネがちょっとある。

・HO【泥棒】
 推奨ワークス/カヴァー: 泥棒/自由
 推奨取得エフェクト: <十徳指> エグザイル
 君は泥棒だ。
 物、人、情報などどんなものでも盗める。
 他人の所有物をすり取るとこや、錠前を破ることは君にとって息をするより簡単なことだ。
 PC作成の注意点
 ・シナリオへの関わり深さは職業に依存しない。
 ・PCが犯罪者である理由・動機などは問わない。
 ・PLたちでチーム名を決めてください
 君たちは信頼し合う仲間ですが、詳細などはシナリオから指定されていないので、それこそ未成年からの知り合いでも同じ施設から逃げてきたでも、成人後意気投合したでも好きに決めて貰って大丈夫です。