

キャラクター名  
虎吼 暗鬼 (ここう あんぎ) 通称・虎爺

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	暗殺者	カヴァー	暗殺者のおじいちゃん
	バロール					
オプション			年齢	98	性別	男
覚醒	探求	衝動	闘争	初期侵食率	30%	
出自	犯罪者の子	経験	死神	邂逅	懐刀 (REC)	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	0	0	1		2	3	行動値	11
感覚	2	1	0			3	(非装備時)	11
精神	4	0	0		1	5	戦闘移動	16
社会	2	0	0			2	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	1		射撃	1		RC			交渉		1
回避			知覚			意志		1	調達		
運転: 同上	2		芸術:			知識: 同上	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
魔眼槍	白兵	5r-3	5	Lv+7		ダメージ与えた場合硬直付与

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品 (手に馴染んだナイフ)	
ボイスチェンジャー	

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
Dロイス・懐刀 (レイザーシャープ)	P	N		
REC: アッシュ・レドリック	P 感服	N 恐怖		
モズ (ガジさんRC) 昇華	P 誠意	N 憐憫		
(モッチーPC)	P 庇護	N 隔意		
ボス Mr.クラウン	P 同情	N 憐憫		
カリン	P 好奇心	N 食傷		
LOST	P 誠意	N 猜疑心		

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	2	2	メジャー					
効果: クリ-Lv (下限7)								
暗黒の槍	2	3	メジャー			シンド		
効果: 装甲値無視 HP-5 シナリオLv回								
瞬速の刃	3	3	メジャー	武器		白兵		
効果: ダイス+Lv+1								
魔眼槍	1	5	マイナー	至近	自身			
効果: 武器作成 武器欄参照								
重力の手枷	3	4	メジャー	武器	単体	白兵		
効果: 命中時 シーン間判定ダイス-2 積立可 シナリオLv回								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 判定失敗させる。 自動成功は無理 シナリオ1回								
吸着	★							
効果: いつの頃からか出来ていた物体の保持								
帝王の時間	★							
効果: 精神と時の部屋 修行も趣味もできるよ								
ディメンジョンゲート	★	3						
効果: どこでもドア (知ってるところだけ) 移動が簡単								
刻の魔術師	★							
効果: ターゲットが嚴重な建物の中でも風化させてしまえば問題ない。								
偏差把握 (偽)	★							
効果: 周囲を把握するすべ、鍛えぬかれた技はエフェクトと見間違うほど								
ポケットディメンジョン	★							
効果: 対象が逃げ出しても問題ないように								
魔王の玉座	★							
効果: 最近歩くのが辛くてのう (大嘘)								

第二次世界大戦経験者。戦争中は敵の指揮官など暗殺してた彼の生業は暗殺。主人と敵対するものを物言わぬ軀に変え続けたある時から、彼の暗殺拳にはレネゲイドの力が加わり始めたしかし彼の為すことは変わらない。彼は主人の意を為すのみ

仕事人? 忠義MAXのお爺ちゃんが見たかった  
まあ主人は代替わりしたとかで、若いの来い!  
キャラ性格とかあんま設定しない感じで相手をお願いする (ブン投げである)

以下自分で設定  
アッシュを主と仰ぐまでは、フリーの暗殺者。  
仕事のないときは町の気のいいおじいちゃん。

懐刀(REC)  
REC: アッシュ・レドリック  
通常効果: このDロイスを取得することで、あなたは能力値を3点上昇させる。  
ひとつの能力値にすべて配分してもよいし、複数に振り分けてもよい。  
割り振った値は「5 (8)」のように、割り振る前の値とは別に記述すること。  
経験点による能力値の上昇は、割り振る前の値を参照して行なうこと。  
このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値を+3する。