

キャラクター名

プレイヤー名

辻 彰治 350点

シンドローム	キュマイラ		ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	家政婦	
	ハヌマーン						
オブショナル	ウロボロス		年齢		24	性別	男
覚醒	忘却	衝動	憎悪		初期侵食率	39 %	
出自	義理の両親	経験	汚れ仕事		邂逅	主人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	4	0	0			4	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	2	1	0			3	全力移動	16

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	11		射撃			R C	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	3	1	調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
セットアップ(全部)		0				セットアップ(全部)は、戦闘開始時に必ず使用される。セットアップ(移動あり)は、戦闘開始時に必ず使用される。セットアップ(移動なし)は、戦闘開始時に必ず使用される。
セットアップ(移動あり)		0				セットアップ(移動あり)は、戦闘開始時に必ず使用される。セットアップ(移動なし)は、戦闘開始時に必ず使用される。
セットアップ(移動なし)		0				セットアップ(移動なし)は、戦闘開始時に必ず使用される。
		0				

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
思い出の一品		ロイス			
コネ：UGN幹部		対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス消費
コネ：噂好きの友人		D：業師	P	N	
コネ：コーポレート		義理の親	P	N	
コネ：情報屋		戦友	P	N	
コネ：情報収集チーム		霧谷雄吾	P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
		最大財産P:	8	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								
リフレックス・ハヌマーン	3	2	リアクション	至近	自身	-	-	
効果：回避のC値を-Lvする(下限値7)。								
切り払い	1	1	リアクション	至近	自身	白兵	-	
効果：組み合わせた判定でドッジを行なう。								
フルディフェンス	5	4	セット	至近	自身	自動	-	
効果：ラウンド間、リアクションとオートアクションの判定ダイス+[Lv×2]個。ただし、行動済みになる。								
スタートダッシュ	2	3	セット	至近	自身	自動	-	
効果：戦闘移動を行なう、離脱可。シーンLv回。								
ワイルドグロース	2	3	セット	至近	自身	自動	リミット	
効果：完全獣化をセットアップで使用可。組み合わせも可能。シナリオLv回。								
フルパワーアタック	3	5	セット	至近	自身	自動	80%	
効果：ラウンド間、白兵攻撃の攻撃力を+[Lv×5]。ただし、行動値は0になる。								
復讐の刃	2	6	オート	至近	単体	白兵	-	
効果：リアクションを放棄し、対象に白兵攻撃を行なう。判定のC値を-Lv(下限値7)。対象はリアクション不可。								
破壊の渦動	2	5	オート	至近	自身	自動	-	
効果：1点でもダメージを与えた際に使用。このシーン間に行なう攻撃は装甲無視になる。シナリオLv回。								
原初(紫)孤独の魔眼	2	5+4	オート	視界	効果参照	自動	-	
効果：「対象：範囲」「対象：範囲(選択)」の攻撃の対象を「対象：単体」に変更し、その対象を自分に変更する。この攻撃ではカパーリングの対象にならない。1シナリオLv回。								
報復の牙	1	4	オート	至近	単体	自動	リミット	
効果：自分以外の対象に攻撃が行なわれた際に使用。対象を自身に変更し、復讐の刃を使用する。使用できない攻撃に対してはこのエフェクトは使用できない。1シナリオ1回。								
激情の早鐘	1	6	オート	至近	自身	自動	100%	
効果：戦闘不能から回復した際に使用、次のメインプロセス終了まであらゆる判定のC値-1(下限値6)。この効果は重複する。1シナリオLv回。								
反撃の旋風	3	8	オート	効果参照	効果参照	自動	アージ	
効果：HPダメージ適用後に使用。HPダメージを与えた対象に受けたダメージ分のダメージを与える(最大で[Lv×20]点)。1シナリオ1回。								
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：シーン間、肉体を使用したあらゆる判定のダイス+[Lv+2]個。ただし、持続中は素手以外の全てのアイテムが使用不可。								

キャラクター名 プレイヤー名
辻 彰治 350点

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
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
セットアップ(全部)		0				セットアップ(全部)は、セットアップ(移動あり)とセットアップ(移動なし)の両方から選択可能。セットアップ(移動あり)は、セットアップ(移動なし)よりも威力が高い。
セットアップ(移動あり)		0				セットアップ(移動あり)は、セットアップ(移動なし)よりも威力が高い。セットアップ(移動あり)は、セットアップ(移動なし)よりも威力が高い。
セットアップ(移動なし)		0				セットアップ(移動なし)は、セットアップ(移動あり)よりも威力が低い。セットアップ(移動なし)は、セットアップ(移動あり)よりも威力が低い。
		0				
リアクション(回避)		0				リアクションで「切り払い」(リフレックス・ハヌマンLv3)を使用。侵蝕率+3。
		0				
カウンター		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。リアクションを放棄して、対象に反動攻撃を行う。(1回-3下層目)。この攻撃に敵はリアクションが不行。侵蝕率+6。
		0				
パワーアップ		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。ガードでなくてもダメージを与えることができる。このガードで敵は攻撃を回避する。ダメージは低い。侵蝕率+5。
		0				
攻撃誘導(至近)		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。ガードでなくてもダメージを与えることができる。このガードで敵は攻撃を回避する。ダメージは低い。侵蝕率+5。
攻撃誘導(範囲)		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。ガードでなくてもダメージを与えることができる。このガードで敵は攻撃を回避する。ダメージは低い。侵蝕率+5。
		0				
覚醒(100%)		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。ガードでなくてもダメージを与えることができる。このガードで敵は攻撃を回避する。ダメージは低い。侵蝕率+5。
		0				
反撃(120%)		0				ガードで「敵の刃の心」を使用。ガードでなくてもダメージを与えることができる。このガードで敵は攻撃を回避する。ダメージは低い。侵蝕率+5。
		0				
		0				
		0				
		0				
		0				

[illegible][illegible]