キャラクター名: 雨龍洵

プレイヤー名:

シンドローム	ノイマン ウロボロス	ワークス	UGN支部長C	カヴァー	
オプショナル		年齢	28	性別	男
覚醒	生誕	衝動	憎悪	初期侵食率	38 %
出自	望まれぬ子ども	経験	仲間の死	邂逅	復讐

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	0	1			2
感覚	1	0	2			3
精神	5	1	2			8
社会	1	0	2			3

HP	32
行動値	14
(非装備時)	14
戦闘移動	19
全力移動	38

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	9		ＲＣ	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：オーヴァード	2		情報： FH	2	
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
罪業は降り止まぬくペイン・オーバー・レイン>	射撃	13r+9	-			100↓ C8（コンセ）D+11（影+コンバ+FHG-斧）攻+15(斧)
メジャーアクション	射撃	8r+9	-			100↑ C7（コンセ）D+12（影コンバ+FHG-斧）攻+18(斧)
		0				
蒼穹は未だ遠くくオープン・ザ・ヘブン>		0				100↓ オーヴァードに1点でもHPダメージを与えた際使用。シーン間のウロボロスエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+(Lv*3)する。1回/シーン

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
FHG-666	
コネ：手配師	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス：不死者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	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							
コンセントレイト：ウロボロス	2	2						
効果：								
無形の影	1	4	メジャー	-	-	-	-	
効果：	あらゆる判定を精神判定にする。ラウンド一回。							
コンバットシステム	3	3	メジャー/リアク	-	-	対決	-	
効果：	射撃選択、判定D+（Lv+1）							
喰らわれし贄	3	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果：オーヴァードに1点でもHPダメージを与えた際使用。シーン間のウロボロスエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+（Lv*3）する。1回/シーン								
原初の赤:巨人の斧	3	3+1	メジャー	武器	-	対決	-	
効果：	攻撃力+（Lv*3）D-2（原初のため侵食+1）							
混色の氾濫	3	2	メジャー	-	範囲（選択）	-	-	
効果：	原初の●で取得した対象:自身以外のエフェクトと組み合わせて使用。対象を範囲（選択）に変更。Lv回/シナリオ							
破壊の渦動	1	5	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	オーヴァードに1点でもHPダメージを与えた際使用。シーンの間、装甲無視。シナリオLv回。							
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果：	対象の判定直後に使用。達成値を+（Lv*3）する。1回/ラウンド							
原初の黒:時の棺	1	10+2	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果：	対象の判定直前に使用。判定は失敗とする。判定を行わないものは使用不可。1回/シナリオ（原初のため侵食+2、基礎+3）							
代謝制御	1		常時	至近	自身	自動		
効果：	身体能力から感情まで徹底的に制御できる。場合により意志判定。							
プロファイリング	1		メジャー	至近	自身	自動		
効果：	物事や品物から対象の人柄を把握することができる。場合により知識判定可能。							
シャドウダイバー	1	2	メジャー	至近	単体	自動		
効果：	影を媒体に対象の感情を読み取る。思考は不可。隠されている場合対象の意志とRC対決。							
暗号解読	1		メジャー	至近	単体	自動		
効果：								

▼卓内傾向
UGNにもFHにも喧嘩売る予定だからもうこれわかんねえな。
無形の影の暴力でいろいろやる。侵食率？　知りません。

▼成長目標
大きく変えたら満足した気がする。
生贄の蛇と雲散霧消～～って思ってるけど、これ以上エフェクト盛ったらまずいので普通に技能値ちまちま上げたりしたいな……。
本当は影→コンセに変更してラストアクション持った方がいいんだけど、ラストアクションしたらマジで侵食率が死ぬ。
つくり終わったあとに急所狙いを間違って抜いていたことに気が付いた。～FIN～

▼参加シナリオ
クラフトNPC一回。