

キャラクター名	プレイヤー名
晏	

シンドローム	モルフェウス ノイマン	ワークス	格闘家	カヴァー	none
オプション		年齢	23	性別	♂
覚醒	渴望	衝動	殺戮	初期侵食率	42%
出自	孤獨	経験	喪失	邂逅	【0】

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	1	1	3			5	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	3		射撃			RC			交渉		
回避	3		知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
電棒(掃腿)	白兵	5r+2		0		1/場景, 威力有至少1點就會使對象[原直], 基本上扮演會用critical hit 打頭來講~
格鬥(空手/臨時武器)	白兵	9r+3	5	-5		戰鬥系統+專注
格鬥(普通兵器)	白兵	9r+3	5	8		戰鬥系統+專注, 有無限武器製造的兵器
橫掃(兵器)	白兵	9r+3	8	8		戰鬥系統+巨增模式+專注, 武器損毀

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化衣	1	1	0	0	

所持品		合計装甲:	1	合計回避:	0
關係: 喜歡謠言的朋友		ロイス			
		対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
		(D)戰鬥人格	P	N	
		(固定)【0】(0)	P 傾倒	N 不安	
		(固定)【閻】(綠)	P 連帶感	N 恐怖	
		(劇情)紗織	P 庇護	N 不安	
		(泰特斯化 已使用) 久世	P 感服	N 不信感	
		阿爾法	P 連帶感	N 隔意	
		夜牙	P 信賴	N 疎外感	
		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							
專注: 神腦演算(Neumann)	3	2	主要	-	-	症		
効果:	發揮集中力の異能。取得時選擇一個自己取得的症, 記述成《專注: 症》的形式(例:《專注: 冰炎奇癩》), 不同症視為不同異能。此外, 此異能視為選擇的症的異能。組合的判定暴-LV(下限7)。							
快速行動	1	2	主要	視界	-	白刃	LV/場	
効果:	可以再進行一個異能以外的次要動作。							
無限武器	1	3	次要	至近	自身	自動		
効果:	變換物質, 製作近戰用的武器的異能。隨所想。該場景中, 製作並裝備以下數據的武器。種類: 近戰 技能: <近戰> 命中: 0 攻力: +[LV+7] 格: 3 射程: 至近							
戰鬥系統	3	3	主/回	-	-	参照		
効果:	表示就像設計好的程式一樣, 正確無誤地進行戰鬥的異能。取得此異能時, 選擇<近戰>或<射>其中一項作為此異能的使用技能。組合此異能的判定骰數+[LV+1]顆。							
巨增模式	1	3	主要	武器	範(選)	白/射		
効果:	使武器分裂的異能。分成無數的武器尖端, 會精確打倒面前所有的敵人。組合此異能的攻對象變更範圍(選擇), 但判定後裝備的武器會全部被破壞。							
反射: 神腦演算(Neumann)	3	2	回應	至近	自身	症		
効果:	發揮反射能力的異能。取得時選擇一個自己取得的症, 記述成《反射: 症》的形式(例:《反射: 冰炎奇癩》), 不同症視為不同異能。此外, 此異能視為選擇的症的異能。組合的判定暴-LV(下限7)。							
穿牆(壁抜け)	★	-	主要	至近	自身	RC	-	
効果:	無視密室、封閉空間或牆壁等障礙物來移動的異能。即使是被厚重金屬覆蓋的避難所, 也無法阻止的入侵。GM認為有必要的話, 可要求用<RC>進行判定。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

名字就這麼一個字, 沒有姓氏  
戰鬥人格的名字是【閻】, 沒錯, 就一個四聲一個二聲而已, 因為同常看到都是【晏】, 所以角色名稱用表人格的名字

※補充: 在《羊駝》的事件中知道有【愚者之金】的存在, 但失去理智的話就算能再次遇到"0"也沒什麼意義, 所以認定那是對自己沒有什麼用的東西, 雖然也沒有實際接觸到。  
※Blood2 Sword Girl 能力調整: 減少《快速行動》一個等級  
※補充2: 在中國的時候, 從黑社會出犯人是一個臺灣的殺手, 所以去台灣(期間類似打工的概念經過《羊駝》的事件), 後來在臺灣到事件的犯人現在有極大的可能在日本「工作」  
(《Bloody Sword Girl》的時間點, 《Bloody Sword Girl》之前的補充設定)  
※12/30 補充3: 晏對於R病毒相關的理解---  
UGN、FH:互相敵視的兩個世界級門派(組織的理念還是在做什麼完全不了解)、  
超越者:練了什麼功夫的生物(可能用自己也理解的"氣"去解釋)、  
原菌:走火入魔的可憐人(怪物)

(過去)  
已經不記得小的時候是在哪個家裡面出生還是生活著, 天的生活只有為了能少餓一點, 什麼事情都做過, 或許一天運氣很差, 已經沒有任何力氣了, 只記得在閉上眼睛之前有一個小女孩的聲音「吶, 要不要來我們家, 我們家有熱騰騰的食物跟冰冰涼涼的牛~」天真無邪的笑容, 有多久沒見到了?之後, 好像就這樣迷迷糊糊的被帶到「家」裡, 裡面似乎也有很多像我這樣不明身分的孩子, 包含把我帶進「家」的, 「家」似乎是一個武術館, 館主好像人太好, 常常到處收養很多來不明分的孩子, 給他們吃、住, 有才能的話還會收為弟子, 教他們武術, 就像當年的我一樣, 不過這些都已經成為回憶了...  
(其中一個視角)晏  
一天, 和和一個同樣在武術館長大的『-』, 一起出去取必須要的生活物資, 其實也沒有特別遠, 但是回來的時候以整個武術館已經變了一個樣, 到處都是...一片紅, 那邊的是平時看起來很兇, 私底下卻很照顧人的『-』...一邊是常常欺負人, 但只是不知道怎麼用其他方式表現的『-』...角落的是才剛進來不久, 很黏人的『-』...