キャラクター名
晏

プレイヤー名

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
オプショナル		年齢	23	性別	♂
覚醒	渇望	衝動	殺戮	初期侵食率	42 %
出自	孤獨	経験	喪失	邂逅	【□】

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

HP	33
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
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，攻□力有至少1點就會使對象【硬直】，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		戦鬥系統+専注
格鬥(普通兵器)	白兵	9r+3	5	8		戦鬥系統+専注，有無限武器製造的兵器
横掃(兵器)	白兵	9r+3	8	8		戦鬥系統+巨増模式+専注，武器損毀

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化衣	1	1	0	0	

合計装甲：	1	合計回避：	0

所持品

關係：喜歡謠言的朋友	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
(D)戦鬥人格	P	N		
(固定)【□】（□）	P 傾倒	N 不安		
(固定)【閻】（緑）	P 連帯感	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 連帯感	N 隔意		
夜牙	P 信頼	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								
専注：神脳演算(Neumann)	3	2	主要	-	-	症□		
効果：發揮集中力的異能。 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：冰炎奇蜥》）， 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。形□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								
戦鬥系統	3	3	主/回	-	-	参照		
効果：表示□就像設計好的程式一樣，正確無誤地進行戦鬥的異能。 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。								
巨増模式	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□對象變更成範圍（選擇），但判定後□裝備的武器會全部被破壞。								
反射：神脳演算(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：冰炎奇蜥》）， 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。 即使是被厚重金屬包覆的避難所，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：								

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"□"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。
※Bloody 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(可能用自己也不理解的"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□個家裡面出生還是生活著了，□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□的家裡，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不明的孩子，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『-』...