キャラクター名
ジョブレス

プレイヤー名

シンドローム	バロール ハヌマーン	ワークス	騎士B	カヴァー	円卓の騎士
オプショナル		年齢	25	性別	男
覚醒	渇望	衝動	嫌悪	初期侵食率	41 %
出自	引退	経験	死神	邂逅	幼子

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

HP	25
行動値	22
(非装備時)	25
戦闘移動	30
全力移動	60

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	4		ＲＣ			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
運転：多脚戦車	2		芸術：			知識： AC	1		情報：ブリテン	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
フォールンライフル	射撃	5r+4		10		ダメージで、そのRダイス-3個

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
フォールンマシン		15		-3	全力移動150m

合計装甲：	15	合計回避：	0

所持品	
コネ：噂好きの騎士	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
秘密兵器	P	N		
父親（フリード）	P 尊敬	N 悔悟		
モードレット	P 庇護	N 嫉妬		
黒い騎士	P 執着	N 脅威		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

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								
CR:ハヌマーン	2	2	MJ		-	シンドローム		
効果： C値ーLV								
時間凍結	1	5	IN		自	自動	80↑	
効果： 割り込み行動。HP20消費								
先手必勝	4		常					
効果： 行動値＋「LV×３」								
ライトスピード	1	5	MN	至近	自身	自動	100↑	
効果： メジャー2回。C値+1								
音速攻撃	2	2	MJ	武器	-	<白兵><射撃>		
効果： ダイス+LV								
瞬足の刃	2	3	MJ	武器	-	<白兵><射撃>		
効果： ダイス＋「LV+1」								
疾風の弾丸	2	3	MJ	武器	-	<射撃>		
効果： 攻撃力＋「LV×3」 同エンゲージ不可								
激情の早鐘	1	4	AU	至近	自身	自動	100↑	
効果： 戦闘不能から回復した時、次の判定のC値-1（下限値6）								
軽功	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「――速ぇことはいいことだ。遅ぇことは、罪になる」

父親、フリードは好感の持てる人物だった。
自他共に厳しく、しかし労りを忘れない。ジョブレスはそんな父の背中を見て育った。
自分も父に追いつき、超えるような騎士になりたいと、幼いころから思っていた。

――だが、それは叶うことはできなくなった。

それが起きたのは、ジョブレスの初陣だ。
簡単とはいえないまでも、危なげのない勝ち戦。
父は小隊長としてジョブレスは一人の騎士として参加していた。
まずは戦場という場所の雰囲気を知ること。そのための、この戦での初陣ある。
そうして戦も終盤にかかった頃。イレギュラーは、起こった。
突如現れた、敵の援軍。その数、自軍の数倍。勝ち戦のはずだったそれは、一瞬で負け戦に、そして撤退戦へと変貌していた。

父は、ジョブレスに命じた。急いで自陣に戻り、救援を求めよと。また、そのための殿は自分達が務めると。
ジョブレスの馬は名馬であった。それ故、その指示は適切であるといえた。故に、ジョブレスは躊躇いはするも、父を信じて迷うことはしなかった。

自陣への道を、駆ける、駆ける。
あれからどれだけ経ったのか。いつしか戦場の喧噪も聞こえなくなっていて、気づけば自陣まで戻っていた。