

サンプルキャスト名 HANDLE
鋼鉄の修羅

市民ランク
X(B-)

スタイル STYLES

カタナ	カタナ	チャクラ
バック	ベルソナバック	バック
	バックB	バック
		バックB

神業 DIVINE WORK

神業名	効果	参照
《死の舞踏》	装備した白兵武器の射程内にいるキャラクター1人(トループなら1グループ)に任意の肉体ダメージを与える。 うまく使った条件:他の神業で防がれることなく、肉体ダメージを与えた。	参照:P196
《死の舞踏》	装備した白兵武器の射程内にいるキャラクター1人(トループなら1グループ)に任意の肉体ダメージを与える。 うまく使った条件:他の神業で防がれることなく、肉体ダメージを与えた。	参照:P196
《黄泉還り》	自分与えられたすべての肉体・精神ダメージを消去し、蘇ることができる。他人に使う場合は接触する必要があり、蘇るのは次のシーンとなる。 うまく使った条件:《黄泉還り》によって自分や他人を復活させた。	参照:P232

♠理性 REAZON
能力値/制御値
7/13(12)

♣感情 PASSION
能力値/制御値
2/13(12)

♥生命 LIFE
能力値/制御値
9/15(14)

◆外界 MUNDINE
能力値/制御値
4/7(6)

一般技能 SKILLS

技能名	レベル	技能名	レベル	技能名	レベル	技能名	レベル
《運動》	2♠♥◇	《交渉》	1♠♣◇	《自我》	2♠♥◇	《知覚》	2♠♥◇
《脳磁》	1♠♥◇	《白兵》	3♠♥◆	《コネ:音羽南海子(P66)》	2♠♥◆	《コネ:ニケ(P68)》	1♠♥◆
《コネ:カリス・マウルナダシル(P70)》	1♠♣◇	《社会:N◎VA)》	2♠♥◆	《社会:ストリート)》	2♠♥◇	《社会:軍事)》	1♠♥◆
《社会:河渡連合)》	1♠♥◇						

特技 SUPER HUMAN SKILLS

特技名	レベル	技能	タイミング	対象	射程	目標値	対決	解説	
居合い	3♠♥◆	白兵	メジャー	-	なし	なし	-	《白兵》の達成値を+[レベル]する	P198
修羅	2♠♥◇	白兵	メジャー	-	なし	なし	-	肉体ダメージに[差分値]を追加する	P198
見切り	1♠♥◇	なし	ダメージ適用の直前	自身	なし	なし	なし	肉体ダメージを[レベル]点軽減する	P199
乾坤一擲	1♠♥◆	なし	ダメージ算出	自身	なし	なし	なし	[判定で使ったカードの値]を、肉体ダメージに追加	P210

装備 OUTFITS

装備名	隠	攻	受	射	電制	部位	解説	
武器								
素手	-	殴+0	0	至近	-	-	パンチ、キックなど、素の肉体のまま攻撃する手段	P250
斬魔刀	5	斬+4	2	至近	-	片手持ち	昔ながらの日本刀	P250
スラッシャー	15	斬+6	1	至近	15	上腕	巨大な高速振動ブレード。オートアクションで準備する	P252
防具								
装備名	隠	防(殴/刺/斬/爆)	制	電制	部位	解説		
ガードコート	-	2/0/1/3	-	15	コート	特殊繊維で編まれたコート		P257
チェーンメイル	15	1/0/2/1	1	-	アンダーウェア	鉄の繊維で編み込んだ胴衣		P257
		合計: 3/0/3/4	1					
サイバウェア								
装備名	隠	電制	部位	解説				
IANUS	10	制御値 全身		人体をウェブにリンクさせる基本サイバウェア				P259
タイプD	15	15	任意(神経)	神経加速装置。マイナーアクションで使った次のカットから、シーン中のアクションランクが4になる				P259
コンバットリンク	15	20	任意(神経)	マイナーアクションで使ったシーン中、物理攻撃の達成値に+2				P260
トロン								
装備名	隠	電制	部位	解説				
ポケットロン	12	10	片手持ち	ベーシックなサイズの携帯型情報処理端末				P262
住居								
装備名	隠	セ	部位	解説				
高級マンション(イエロー)	10	13	-	イエローエリア(住宅街)の高級マンション				P267
マンション(イエロー)	10	10	-	イエローエリア(住宅街)の一般的なマンション、いざという時に身を潜めるセーフハウス				P267

◆行動指針
推奨プロット:♠♥◇

▼セッティング
特になし。

▼マイナーアクション
1回目のアクションでコンバットリンクを起動し、2回目のアクションでタイプDを起動する。

▼メジャーアクション

《運動×白兵×居合×修羅》
判定値:♠12/♠-/♥14/◇-
1段階移動して物理攻撃を行う。この際ダメージに[差分値]を追加する。

▼その他

《乾坤一擲》
判定値:♠-/♠-/♥-/◆4
肉体戦ダメージ算出時、プロットより[目標値:なし]の判定。
判定に成功した場合、[判定に使用したカードの数字]点だけダメージが上昇する。

《見切り》
判定値:♠-/♣2/♥-/◇-
肉体戦ダメージを受けた際、ダメージ適用の直前に手札から[目標値:なし]の判定。
判定が成功した場合、そのダメージを1点軽減する。この技能は[ダメージ軽減技能]である。