キャラクター名: 防人 大翔(サキモリ ヒロト)

プレイヤー名:

シンドローム	ノイマン オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	命令	衝動	殺戮	初期侵食率	33 %
出自	犯罪者の子	経験	脱走	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	4	0	2			6
社会	3	0	0			3

HP	28
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
全力移動	26

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	5		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	3	
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
日本刀		-1	3	5		
		0				
秩序の剣	白兵	12r+4	3	20		C：ノイLV2/コントロールソートLV1/コンバットシステムLV3/急所狙いLV5 コスト11
秩序の剣（100%）	白兵	13r+4	3	22		C：ノイLV3/コントロールソートLV2/コンバットシステムLV4/急所狙いLV6 コスト11

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	
ウェポンケース	
コネ：ＵＧＮ幹部	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
ロイス:達人（コンバットシステム）	P	N		
父親	P 慕情	N 恐怖		
フィン・ブースロイド	P 尊敬	N 隔意		
キリツグ	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	8	残り財産P：	1

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							
妖精の手	2	4	オート	視界	-	自動		
効果：	ダイスの出目を10に							
コンセ:ノイ	2	2	メジャ	-	自身	対決		
効果：	C-ＬＶ							
コントロールソート	1	2	メジャ	-	-	対決		
効果：	＜白兵＞を【精神】で判定							
急所狙い	5	2	メジャ	-	-	対決		
効果：	攻撃力+ＬＶ*2							
コンバットシステム	3	3+2	メジャ	-	-	対決		
効果：	白兵判定ダイス+（ＬＶ+1）（達人指定）							
エクスマキナ	1	4	オート	-	-	自動		
効果：	達成値＋10							
完全演技	★							
効果：								
猫の道	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ＰＣの思い出
「スタンドアップ・オーヴァード」　経験点22点

正義の味方系ＵＧＮチルドレン

困っている人が居れば見過ごせないタイプの明るめ好青年、喋り方が若干古風
明確な敵や、ＵＧＮの敵や命令には割と容赦なく従うチルドレンでもあるが、
可能性が少しでもあるならば、一人でも多くの命を救おうともしてしまうような、冷血さと熱血さが共存する、矛盾した正義感の持ち主
どれだけ傷ついても笑顔で笑ってしまう、そんな性格である

かつて、弟がジャームと化し、それを処分されることを拒んだ母親に連れられてＵＧＮを裏切ろうとするが、
それを父親に阻止され、失敗に終わる。
その際に父親に、「殺されたくなければ、そのダブルクロスとジャームを処分しろ」という命令と共に覚醒させられる。
最初はためらうも、母親にもまたジャーム化の傾向が現れ、殺されそうになってしまったところで、彼女と弟を自らの手で下す。
そうして、父親にこう彼は褒められた。「お前は良いエージェントになる、と」

そんな経緯があってか、自分が無理をしてでも他人を守り通す、という自己犠牲精神の塊のような性格になっている。

また、その事件の際に感情表現が鈍くなり、完全演技で常時誤魔化している