

キャラクター名  
志摩 隼人(しま はやと)

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ エグザイル	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	探偵
オプション		年齢	?	性別	男性
覚醒	探求	衝動	闘争	初期侵食率	30 %
出自	資産家	経験	記憶喪失	邂逅	幼子

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	37
肉体	5	1	2			8	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	0	0	1			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	2		知覚			意志			調達	1	
運転:	1		芸術:			知識:			情報:UGN、裏社会	2	
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
骨の剣	白兵	7r+4	6	6		《骨の剣》使用後の素手データ

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服	1	1			常備化1

所持品	
コネ: 情報屋	
コネ: 手配師	
携帯電話	
サングラス	
腕時計	

合計装甲: 1    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
千木良明仁	P 執着	N 敵愾心		
両親	P 慈愛	N 恐怖		
記憶の中の誰か	P 感服	N 不安		
テレーズ・ブルム	P 遺志	N 偏愛		
半藤凪	P 有為	N 憐憫		
	P 同情	N 憐憫		
	P 幸福感	N 隔意		

最大財産P: 6    残り財産P: 2

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								
コンセントレイト:エグザイル	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-LV(下限値7)								
軍神の守り	1	2	オート	至近	自身	-	-	
効果: カバーリングする								
伸縮腕	1	2	メジャー	視界	-	〈白兵〉	-	
効果: 射程: 視界。ダイス-[3-LV]								
骨の剣	1	3	マイナー	至近	自身	-	-	
効果: 素手のデータ変更								
爪剣	3	3	メジャー	武器	単体	〈白兵〉	-	
効果: 攻撃力+[LV×2]、ドッジ-1個								
獣の王	1	4	メジャー	武器	単体	〈白兵〉	100↑	
効果: 対象のリアクション不能。シナリオLv回								
擬態の仮面	1	-	メジャー	至近	自身	-	-	
効果: その場に適した外見に擬態する。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

元は何不自由なく暮らす学生だったが、数年の記憶の断絶を経て、気付けばUGNエージェントになっていた男。何が起ったのかは誰にも分からない。勿論本人にも。戸籍上の名前を名乗ってはいるが、自分のものだとする実感はない。容姿も確実に自分だと分かるものが存在せず、体型も年齢も性別も頻繁に変化を続けている。

何一つ定まらない世界で痛みは裏切らない。好戦的で非常な武闘派。

コンボデータ

骨の剣前提  
 コンセ+伸縮腕+爪剣 侵食率7 白兵・視界・単体  
 6r@8+4 D+12  
 7r@7+4 D+15

コンセ+伸縮腕+爪剣+獣の魂 侵食率11 白兵・視界・単体  
 7r@7+4 D+15 リアクション不可

コンセ+骨剣 侵食率5 白兵・至近・単体  
 8r@8+4 D+12