

キャラクター名
明海勇助

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ハヌマーン		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	UGNチルドレン
	オプション		年齢	18歳	性別	男
覚醒	生誕	衝動	破壊	初期侵食率	37%	
出自	姉妹	経験	力の暴走	邂逅	貸し	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	37
肉体	4	1	3			8	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			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	3	2	射撃		2	RC	1	2	交渉		2
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
破壊の爪		0	1	11		
野獣の目覚め		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
----	----	----	----	----	----

所持品	
コネ：噂好きな友人	
コンバットフォーカス	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
姉	P 遺志	N 悔悟		
羅刹(タイラント)	P	N		
Sロイス ; 猫川美亜	P 尽力	N 偏愛		
"マスターロイス08"ジャックなんとか	P 執着	N 敵愾心		
東雲陽向	P 友情	N 食傷		
ラピス=ラズリ	P 友情	N 嫉妬		
石寺遊	P 信頼	N 不安		

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								
コンセントレイト：キュマイラ	2	2	メジャー					
効果： C値-LV								
破壊の爪	3	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果： シーン間、素手データ変更								
獣の力	4	2	メジャー	武器	単体	対決		
効果： 攻撃力+[LV*2]								
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果： シーン間、【肉体】の能力値を使用した判定のダイス+[LV+2]。素手以外装備不可、使用不可								
一迅の風	5	-	常時	至近	自身	自動		
効果： 戦闘移動、全力移動、離脱を行った場合、攻撃力+[LV*2]。侵蝕率でレベルアップしない。侵蝕率基本値+4								
ターゲットロック	3	3	セット	視界	単体	自動		
効果：シーン中、対象に攻撃を行った場合、攻撃力+[LV*3]。「対象：範囲」のように、対象以外のキャラクターを含めて攻撃する場合、この効果は適用しない								
復讐の刃	2	6	オート	至近	単体	対決		
効果：他エフェクトと組み合わせ不可。攻撃が行われた際、リアクションの直前に使用。リアクションを放棄する事で、白兵攻撃を行う。C値-LV。対象はリアクションを行えない								
影走り	3	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果：戦闘移動を行う。離脱を行える。移動中に他のエンゲージに接触しても移動を終える必要はなく、封鎖の影響も受けない。1シナリオLV回								
海の恩恵	★							
効果：								
猫の瞳	★							
効果：								
軽功	★							
効果：								
眠れる遺伝子	★							
効果：								
至上の毛並み	★							
効果：								

「俺が戦う理由？あの時の償い。それだな。」

容姿：右目が琥珀で左目が紅のオッドアイ。しかも、三白眼。身長は164cmと高校生にしてはかなり小さい。髪は黄色だが、黒色の線が混じっている虎柄。体付きは遅く、身長が高ければモテたと思われる。

性格：頑固で、一度決めたことを絶対に変えない。戦闘狂だが、相手が死にそうな場合とかは手加減する。仕事という言葉はかなり嫌う。裏切りという言葉は更に嫌う。殴れば終わるんじゃね？という実に単純な思考をしているかなりのバカ。おかげで、チルドレンの中でも非常に全く馴染めていない。

概要：生まれた頃からのオーヴァードで、幼少期に衝動に負け、両親を殺害してしまう。この事は覚えていない模様。その後、姉にも手をかけようとするが、何の因果かそこで正気に戻り、同時に気絶する。目が覚めた時には、姉とともに病院に居た。そこでUGNの職員に会い、自分がオーヴァードとして覚醒していたことを知る。しかし、チルドレンになることを望まず、姉を連れて病院を脱走。ハヌマーンの《軽功》を駆使して、追っ手を振り払うことに成功。それと同時に、ジャームに遭遇。ジャームと戦うが、その際に姉の頭を捻り潰してしまう。その時に、自分が両親を殺してしまったことに気づく。その後、最後の家族を失った悲しみとその原因となったジャームに対する怒り、破壊の衝動のままにジャームを叩き潰す。ジャームを殺した彼は、失意のままに街を彷徨う。その後は捜索していたUGNによって保護され、チルドレンとして、暫く衝動のコントロールの仕方を習う。一応、成果はあったようで、それ以降は衝動のままに暴れ回ることが無くなった。彼の場合、衝動のコントロールよりも、アーエフェクトを教えた方がいいのではないだろうか…

中学生の時、ジムに向かって途中ジャームに襲われている猫川美亜に遭遇。その後、ジャームと美亜の間に割って入り、相変わらずの怪力と反射神経でジャームを瞬殺。そして、美亜に安否を聞き、無事だとわかると彼女をUGN支部に連れて行こうとする。が、その彼女がUGNのことを知っていたため、連れて行くのをやめ、名前を聞く。名前を聞くと、さっさと彼女と別れる。その後、ジムに向かって途中他のUGNエージェント達と遭遇。どうやら倒したジャームが、今UGNが追っていた奴で、かなり強く苦戦していたらしい。