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<br>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 | 1 | | | 5 |
| 社会 | 3 | 0 | 0 | | | 3 |

| | |
|---|---|
| HP | 27 |
| 行動値 | 7 |
| (非装備時) | 7 |
| 戦闘移動 | 12 |
| 全力移動 | 24 |

| 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 | 11r+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 | 12r+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 |
|---|---|---|---|---|
| Dロイス:達人（急所狙い） | 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 | | |
| 板木大和 | P 庇護 | N 不快感 | | |
| | P | N | | |
| | P 庇護 | N 憐憫 | | |
| | 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 | | | | | | | |
| 力の法則 | 1 | 4 | オート | 視界 | - | 自動 | | |
| 効果： | 攻撃力+（ＬＶ+1）D/1Ｒ一回/自身不可 | | | | | | | |
| 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 | 4 | メジャ | - | - | 対決 | | |
| 効果： | 攻撃力+ＬＶ*2（達人指定） | | | | | | | |
| コンバットシステム | 3 | 3 | メジャ | - | - | 対決 | | |
| 効果： | 白兵判定ダイス+（ＬＶ+1） | | | | | | | |
| 完全演技 | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| 猫の道 | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 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