キャラクター名
檜山 久遠

プレイヤー名

シンドローム	オルクス バロール	ワークス	UGN支部長B	カヴァー	芸能事務所社長
オプショナル	モルフェウス	年齢	22	性別	女
覚醒	死	衝動	闘争	初期侵食率	34 %
出自	権力者の血統	経験	長期入院	邂逅	慕情

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	0	1			1
感覚	2	1	2			5
精神	3	0	0			3
社会	3	0	0			3

HP	25
行動値	13
(非装備時)	13
戦闘移動	18
全力移動	36

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			射撃	4		ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	3	
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
白の剣	白兵	1r	3	10		インフィニティウェポン+ダブルクリエイト
黒の剣	白兵	1r	3	10		インフィニティウェポン+ダブルクリエイト
大型拳銃	射撃	5r+2		5		

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	
コネ：UGN幹部	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
実家の使用人	P 好意	N 食傷		
かつての人気アイドル	P 憧憬	N 嫉妬		
霧谷雄吾	P 慕情	N 偏愛		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12	残り財産P： 3

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	2	2	メジャー					
効果： C値ーLV(下限7)								
インフィニティウェポン	2	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 攻LV+７、ガード値3白兵武器作成								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 武器を二つ作成、攻かガード+LV								
オーバーロード	1	3	オート	至近	自身	自動	80	
効果： 武器１つの攻撃力を二倍、メイン後破壊								
魔弾の射出	2	4	メジャー	視界	単体	対決射撃		
効果： 武器を２つまで射出、命中と攻撃力合計								
因果歪曲	1	3	メジャー		範囲	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果： 範囲選択に変更、シナリオLV回								
ディメンションゲート	★	3	メジャー	至近	効果	自動		
効果： ゲート作成								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

UGN支部を任されている支部長の1人
支部の表向きは芸能事務所「HIYAMAプロダクション」として運営しており
オーヴァード関係の事件に巻き込まれて覚醒してしまったアーティストや芸能関係者を保護目的に大金を積んで移籍させ所属させているため
所属している多くの人間がオーヴァードである

見た目は低身長のちんちくりん、ぱっと見小学生であるが成人している
戦闘スタイルは通常時は拳銃で応戦し本気で戦う時は空間に白と黒の西洋剣を生成しそれを重力操作で敵に射出し戦う
本人曰く戦闘は苦手

五年前にある大災害に巻き込まれオーヴァードに覚醒、その際に重傷を負い長期入院することになったが
暇つぶしに見ていた動画であるアイドルに出会い勇気を分けてもらい挫けることは無かった
退院したあと、自分のようなオーヴァードになってしまったアイドルなどのアーティストを守るために
オーヴァードのための芸能事務所を立ち上げ、いつしかその事務所はその町のUGN支部となった

実家は由緒正しき家系であり芸能事務所も実家の権力を使い立ち上げた

▽▽▽ 変数部 ▽▽▽ ※//で始まる行の右辺の値を適宜書き換えてご利用ください。
EDB:侵蝕値ボーナスによるダイス数増加(~59:0, ~79:1, ~99:2, ~129:3, ~159:4, ~199:5, ~239:6, ~299:7, 300~:8)
ELV:侵食率によるエフェクトのレベル増加(～100:1、160:2)
SDB:自分のエフェクトによるダイス数変動
SAB:自分のエフェクトによる達成値変動
ODB:他者のエフェクトによるダイス数変動