

キャラクター名	プレイヤー名
宮崎 優作/ミヤザキ ユウサク	

シンドローム	ノイマン パロール	ワークス	UGN	エージェントA	カヴァー	教師
オプション		年齢	27		性別	男
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	35	%
出自	親の理解/父親	経験	盟友/親友	邂逅	主人/霧谷 祐悟	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	1	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	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	1		射撃	10		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	5	
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
武器名		0	—	—		—
拳銃		-1	—	3		—
グレネードランチャー		-2	—	9		同-エンゲージ攻撃不可。マイナーアクション消費で攻撃対象を「範囲(選択)」に変更。1シナリオに1回まで使用可。
ボルトアクションライフル		0	—	8		同-エンゲージ攻撃不可。マイナーアクション消費で達成値+5。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
思い出の一品		ロイス			
コネ: 手配師		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ リス
ウェポンケース		<出自>宮崎 --/ミヤザキ --P	誠意	N 不安	
		<経験>塚田 和彦/ツカダ ワカヒコP	友情	N 隔意	
		<邂逅/シナリオ>霧谷 祐悟/キリノ ユウゴP	尊敬	N 食傷	
		<PC1>猪狩 進介/イカリ シノブP	感服	N 疎外感	
		<PC2>羽角 荒哉/ハシノ ユキP	感服	N 脅威	
		<PC3>木屋 蓮美/キヤ マスミP	尽力	N 劣等感	
		佐和山 光彦/サカヤマ ヒロキP	好意	N 猜疑心	
		最大財産P:	14	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								
時の棺	★	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 対象が判定を行なう直前に使用する。その判定は失敗になる。「難易度: 自動成功」のような、判定を行なわないものには使用不可。1シナリオに1回まで使用可。								
孤独の魔眼	2	4	オート	視界	効果参照	自動	—	
効果: 自身を対象を含む「対象: 範囲」「対象: 範囲(選択)」の攻撃の判定が行われる直前に使用できる。攻撃の対象を自身に変更する。この攻撃で自身はカバリングの対象にならない。1シナリオにLv回まで使用可。								
生き字引	1	2	Xジャー	至近	自身	—	—	
効果: 全ての<情報:>判定を<意志>で行なう。<情報:>判定: ダイス+Lv個。								
コンセントレイト: Ne	2	2	Xジャー	—	—	対決	—	
効果: クリティカル値: -Lv(下限値7)。								
コントロールソート	★	2	Xジャー	武器	—	対決	—	
効果: <射撃>判定を【精神】で行なう。								
コンバットシステム	3	3	Xジャー/リアクション	武器	—	対決	—	
効果: <射撃>判定: ダイス+[Lv+1]個。								
カウンター	1	4	リアクション	武器	単体	対決	80↑	
効果: 対象が自身に「対象: 単体」の攻撃を行なった際に使用可能。対象に対して「タイミング: メジャーアクション」の効果を組み合わせて攻撃を行なう。対決に勝利した際の攻撃が命中する。未行動でのみ使用可能。使用後行動済みになる。1シナリオにLv回まで使用可。								
ドクタードリトル	★	—	常時	至近	自身	自動	—	
効果: 世界中のあらゆる言語を使いこなし、動物とでさえ意思疎通ははかれることを表すエフェクト。世界中のどこへ行っても言葉で困ることがない。GMは必要と感じたら<交渉>による判定を行なわせてもよい。								
偏差把握	★	—	Xジャー	視界	選択(選択)	自動	—	
効果: 重力の偏差を把握することで、周囲の物体の位置やその移動ベクトルを知覚するエフェクト。自身の周りにあるすべてのものがどこにあって、どう動くのかを認識できる。もしこの能力で隠れているものを見つける場合は、<知覚>による判定を行なうこと。								
ディメンジョンゲート	★	3	Xジャー	至近	効果参照	自動	—	
効果: 空間を崩れ曲げて、速く離れた自分が知っている場所に繋がるゲートを作り出すエフェクト。ゲートはドアのような別荘に固定しておくことも可能であり、他のキャラクターも利用できる。ただし、緊要状態では使用できないため、戦闘中や緊要した状態でこのエフェクトを使用することはできない。GMはこのエフェクトの使用を禁止してもよい。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

・レギュレーション 基本ルールブック1、2環境。イージーエフェクト取得用経験点6点事前配布。

コードネーム: Ose とは ラテン語の格言 Occasionem cognoScE./好機を逃すな に由来する。

元ネタ 宮部みゆきの小説『長い長い殺人』に登場する人物 宮崎 優作 から 人間の姿をとり、召喚者に教養学を教える悪魔 オセ/Ose(Osū) から

出典 <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%95%B7%E3%81%84%E9%95%B7%E3%81%84%E6%AE%BA%E4%BA%BA>  
<http://www.kitashirakawa.jp/taro/?p=2177>  
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AA%E3%82%BB>

■エフェクト

▼ワーディング Lv1 タイミング/オートアクション 技能/— 難易度/自動成功 対象/シーン 射程/視界 侵蝕値/0 制限/なし クラス/一般 出典/R1 P169  
効果: 特殊な物質を空中に散布し、一般人を無力化するエフェクト。いつでも使用できる。シーンに登場している非オーヴァードのキャラクターは全てエキストラとなる。逆に登場しているオーヴァードは使用された事が自動的に分かるものとする。エフェクトの効果は、シーン中持続する。

▼リザレクト Lv1 タイミング/オートアクション 技能/— 難易度/自動成功 対象/自身 射程/至近 侵蝕値/効果参照 制限/効果参照 クラス/一般 出典/R1 P169  
効果: 自身が戦闘不能になった時かシーンの終了時に使用する。自身の戦闘不能を回復し、HPを(Lv)D点回復する。回復したHPと同じだけ、自身の侵蝕値が上昇する。このエフェクトは重圧を受けていても使用できる。このエフェクトは侵蝕値100%以上では使用できない。