キャラクター名
丞真 晴人

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エージェントA	カヴァー	フリーター
オプショナル		年齢	20	性別	男
覚醒	素体	衝動	闘争	初期侵食率	32 %
出自	名家の生まれ	経験	海外生活	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	2			7
感覚	1	0	0	1		2
精神	1	0	0	1		2
社会	2	0	0			2

HP	36
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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	白兵	7r+1	1	Ｉｖ+8		
(1+2+3使用後) 4+5 (侵蝕値～59)	白兵	11r+1		13		C値8 ハンティングスタイルで戦闘移動した後、攻撃
(1+2+3使用後) 4+5 (侵蝕値60～79)	白兵	12r+1		13		C値8
(1+2+3使用後) 4+5 (侵蝕値80～99)	白兵	13r+1		13		C値8

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	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
家族	P 懐旧	N 嫌悪		
ホームレスのじいちゃん	P 友情	N 嫉妬		
海外の友人	P 好奇心	N 恥辱		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	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								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 素手のデータを変更（戦闘・武具・防具に記載）								
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果： シーン中、【肉体】ダイス+（Ｉｖ+2）個　素手を除くアイテムの使用不可								
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 離脱可の戦闘移動　Ｉｖ回/シーン								
獅子奮迅	2	4	メジャー	武器	範囲（選択）	白兵		
効果： 組み合わせた白兵攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。これは１シナリオにLV回まで使用できる。								
コンセントレイト：ハヌマーン	2	2	メジャー	至近	自身	シンドローム		
効果： C値-Ｉｖ（下限7）								
電光石火	1	3	メジャーリアクション					
効果 :このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを＋LV+1する。ただしこのエフェクトえお使用したメインプロセス終了後にHP1ｄ失う。								
獣の直感	★		メジャー		自身	自動		
効果： 気温や湿度の変化を瞬時に読み取る力								
軽功	★		常時	至近	自身	自動		
効果： すさまじく身軽								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

じょうま はると
有名な日本の名家に長男として生まれる
丞真家は先祖代々UGNに素体の実験体として子供を一人提供する役割を担っていた。
晴人はその素体として提供され、オーヴァードとなるが両親が自分を素体としてしか見ていないことに気づき家を飛び出してフリーター生活を送っている。

近接攻撃型。一体にしか攻撃はできないが、ダイス数が比較的多いので運が良ければ大ダメージを与えることができる。

＜決めなければならないこと＞
・パーソナルデータの不確定な部分。
・コンボ名。いわゆる必殺技の名前。
・ライフパスの埋まっていない部分。
・ライフパスから決定される固定ロイス２つ。「経験」「邂逅」からそれぞれ選出することを推奨。
・キャラクターの設定。

＜用語解説＞
・Ｃ値：クリティカル値。判定でクリティカルとなる出目の下限を表す数値。これが１１以上の場合、クリティカルは発生しない。
・マイナー：マイナーアクションの略。手番の行動のうち、戦闘移動や武器の準備を行うタイミング。
・メジャー：メジャーアクションの略。手番の行動のうち、実際に攻撃や支援を行うタイミング。