

キャラクター名 小清水 浩輔(コシミズ コウスケ) プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ エグザイル		ワークス	武道家 (格闘家)	カヴァー	高校生
	オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	償い	衝動	飢餓	初期侵食率	32	%
出自	天涯孤独	経験	永劫の別れ	邂逅	師匠	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	39
肉体	5	1	2	1		9	行動値	3
感覚	1		0			1	(非装備時)	3
精神	0		1			1	戦闘移動	8
社会	2		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	7		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志	2	1	調達	2	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		情報:噂話	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
清姫 (スネークブレード)	白兵	9r+6	3	8		マイナー前オートで射程15m、ダイス-1

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																																													
情報収集チーム		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイ</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>復讐者</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>小清水 舞姫</td> <td>P 慕情</td> <td>N 悔悟</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>賢者の石 (タイタス)</td> <td>P 執着</td> <td>N 嫌悪</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>フィールギア</td> <td>P 尽力</td> <td>N 嫌気</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	復讐者	P	N			小清水 舞姫	P 慕情	N 悔悟			賢者の石 (タイタス)	P 執着	N 嫌悪			フィールギア	P 尽力	N 嫌気				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費																																														
復讐者	P	N																																																
小清水 舞姫	P 慕情	N 悔悟																																																
賢者の石 (タイタス)	P 執着	N 嫌悪																																																
フィールギア	P 尽力	N 嫌気																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
清姫 (思い出の一品)		最大財産P:	8	残り財産P:	2																																													
ウェポンケース																																																		

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							
フルパワーアタック	3	4	セット	至近	自身	自動	80	
効果:	攻撃力+[LV*5]、【行動値】0							
コンセ:エグザイル	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-[LV]							
壁に耳あり	1	1	メジャー	-	-	-	-	
効果:	〈情報:〉判定ダイス+[LV+1]							
貪欲なる拳	3	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	〈白兵〉攻撃判定ダイス+[LV+1]							
命の剣	★	3	メジャー	武器	-	対決	100	
効果:	〈白兵〉攻撃力+【肉体】							
崩れずの群れ	★	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	カバーリング、行動消費なし、1回/ラウンド							
獣の直感	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	気温や温度の変化を察知する							
環境適応	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	局地に順応							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「坊主、うちに来な」
冷たい雨の日に、老人は少年に傘手を差し出した。

どうして天涯孤独の身になったのかは覚えていない。どうして雨に打たれていたのかも覚えていない。老人は武人の手をしており、一般人とは思えぬ覇気を持っていた。連れられてたどり着いたのは日本家屋の大豪邸で、1人の少女が出迎えてくれた。彼女には両親がいないのだと言った。年齢も同じ程度で、とても親近感を感じた。それからというもの、老人に武術を叩き込まれる。最初の頃は戦う力など不要と思っていた。しかし次第に、命を救われた恩を返すため、そして隣で笑う少女を守るために、日々の稽古に励んだ。

ある日、老人に蔵に仕舞われた一振の刀を見せられた。光を鈍く重く反射するその刀身に、魅了された。この一族に伝わる霊刀の1種で、この一族はそれを受け継ぎ妖怪の類を退治してきたのだという。そして、いつかは自分に託しても良いと同時に語った。振るわぬのが最も良いと笑いながら。本来の継承者の彼女に戦わせるのは、自分としても許したくはなかった。

優しき日々は続かない。出会いの日と同じ、冷たい雨の日に終わりは訪れる。何が起ったのか理解できなかった、理解したくなかった。黒く光る表皮を持ち、長いその体を敵ねらせ、黄金の大きな瞳は少年を見下ろしていた。壊れ燃えるその家屋の瓦礫と共に、見慣れた老人の腕が軋げている。少女の姿はない。何かの偶然で、何処かで生きていてくれと願った。