

キャラクター名
火暮 雅昭 (ヒグレ マサアキ)

プレイヤー名

シンドローム	バロール キュマイラ		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	17	性別	男
覚醒	死	衝動	破壊	初期侵食率	34	%
出自	安定した家庭	経験	仲間	邂逅	忘却	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	3	1	0	1		5	行動値	4
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	2	0	0			2	全力移動	18

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	6		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	2		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
金属バット (日本刀)	白兵	5r+5	3	13		攻撃後破壊
破壊の爪 (-99)	白兵	5r+6	1	17		
破壊の爪 (100-159)	白兵	5r+6	1	18		
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 噂好きの友人	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
羅刹	P	N		
家族	P 庇護	N 不安		
万華 透	P 親近感	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 0

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								
空間圧縮	1	2	セット	視界	単体	自動	-	
効果: 戦闘移動、[LV]回/シナリオ								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 素手変更								
コンセ:バロール	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-[LV]								
漆黒の拳	1	3	メジャー	武器	単体	対決	-	
効果: 攻撃力+[LV]、装甲値無視								
瞬速の刃	3	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: ダイス+[LV+1]								
復讐の刃	1	6	オート	至近	単体	対決	-	
効果: リアクション放棄で反撃、C値-[LV]								
孤独の魔眼	1	4	オート	視界	参照	自動	-	
効果: 範囲縮小、[LV]回/シナリオ								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

どこかが特別に突出しているわけでもない、至って普通の、どこにでもいる高校球児の一人、だった。
 朝は部活の朝練に始まり、授業中に寝て怒られ、休み時間には早弁、放課後はまた部活に精を出す。それが自分の日常。
 それが変わったのは、自分が『死んだ』日。
 その日を境に、それが酷く脆いものだと知った。
 力を使えば全てが破壊されることを知った。破壊できることを知った。
 使い方を間違えれば大変なことになるかと解っているはずなのに、使いたくてたまらない自分がどこかにいることが怖い。
 小学生の頃から野球をしてきた、ちょっと野球馬鹿な高校生。成績も激しく優秀なわけではない。
 ポジションは捕手、投手の余戸とは中学からバッテリーを組んでいる。
 毎朝毎晩の素振りが習慣で、自分のバットは常に持ち歩いている。