

キャラクター名
早乙女 子規 (さおとめ しき)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ブラックドッグ	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	教師
オプション	ノイマン	年齢	37	性別	男
覚醒	命令	衝動	解放	初期侵食率	35 %
出自	結社の一員	経験	汚れ仕事	邂逅	ビジネス

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	2	0	0			2	行動値	16
感覚	4	1	2			7	(非装備時)	16
精神	2	0	0			2	戦闘移動	21
社会	0	0	1			1	全力移動	42

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	6		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	3
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
ストライクチップ	射撃	9r+6	0	7		HRP87 経験点15 マイナー使用でダイス+2
サブマシンガン	射撃	7r+6	0	8		ウェポンマウントで取得
※詳細の記述があるコンセントレイト(ノイマン)×マルチウェポン	射撃	11r+5	0	15		クリ値8 侵蝕5
※詳細の記述があるコンセントレイト(ノイマン)×マルチウェポン×戦闘移動	射撃	12r+4	0	18		クリ値8 侵蝕10

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
情報収集チーム	
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)	ダイス	消費
友人	P 友情	N 疎外感		
逢月 祈里	P 信頼	N 憐憫		
阿万田彩恋	P 慈愛	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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							
ウェポンマウント	1	0	常時		自身			
効果:	最大4 LV*5+5までの武器を一つ常備							
コンセントレイト(ノイマン)	2	2	メジャー					
効果:	最大2迄							
マルチウェポン	4	3	メジャー					
効果:	最大4迄2つの武器の攻撃力を合算。5-LV命中							
零距离射撃	2	2	メジャー					
効果:	最大2迄ダイスの数をLV個。距離が至近になる。							
バレットワルツ	1	3	メジャー				リミット	
効果:	最大4 LV*3攻撃力 零距离射撃と組み合わせ							
コンバットシステム	1	3	メジャー・リアクション					
効果:	ダイスLV+1							
ワンショットツークル	1	3	メジャー			対決		
効果:	対象を2体へ変更							
セキュリティカット	1							
効果:								
ウサギの耳	1							
効果:								
タッピングオンエア	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

冴えない見た目の教師。京都弁。歳の離れた妹が一人いる(早乙女堂) 渡辺と小出の後輩(高校)

忍者(暗殺者)の末裔で古くからオーヴァードを排出する家系であった。UGNでは汚れ仕事だろうと平気でこなす。彼の名前は偽名で本当の名前を知っているのはごくわずかである。

「不知婦が初めに覚えることが何か知ってはる?『殺し』や」「堪忍なあ…あんたを生かしておくわけにはいかへん」

早乙女追記
早乙女は妖怪退治人のイメージ…小さい頃より暗殺の技術など学び、ジャームやオーヴァードと戦うための教育を受けてきた。次期当主に当たるため、鐘ヶ江さんや他の家門のものから若と呼ばれることも多い。
主となる人の命令には忠実。皮肉っぽいところはあるが、根は世話焼きなので相手を思っただけと云ったところも…。正直なところ子供は苦手(予測不能な動きをするから)しかしながら、特殊な力を持った子供たちが影で生きているのではなく『普通』に生活できる世界をつくりたいと思っている。
※生い立ちのこともあり、普通の生活が憧れでもあった。自分のことは影で生きているものであると感じているし、同じ経験をこれから生かせることになる子供達には経験させたくない、そんな感じ