キャラクター名
鬼灯　深次郎(ほおずき ふかじろう)

プレイヤー名

シンドローム	ブラム＝ストーカー キュマイラ	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	水族館所属獣医
オプショナル	サラマンダー	年齢	32	性別	男
覚醒	生誕	衝動	吸血	初期侵食率	45 %
出自	犯罪者の子	経験	汚れ仕事	邂逅	同行者

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	2	0	0			2
精神	1	0	0			1
社会	1	0	0			1

HP	46
行動値	3
(非装備時)	5
戦闘移動	10
全力移動	20

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			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転：	2		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
ヒートウィップ	白兵	7r-5	0	10		購入17/常備化12。装甲貫通効果使用時に破壊される。
両手剣	白兵	7r-2	3	10		購入13/常備化9。他武器装備不可
クリスタルシールド	白兵	7r	12	0		購入25/常備化15。他武器装備不可
パイルバンカー	白兵	7r-3	4	2		購入13/常備化9。シナリオ中3回まで攻撃力を+10できる。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
ブーストアーマー		15		-2	肉体,感覚,精神ダイス+2,メジャーアクション後に侵食率を+2する。

合計装甲：	15	合計回避：	0

所持品	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
秘密兵器：ブーストアーマー	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8	残り財産P： 7

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							
氷雪の加護	2	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	被ダメージを-(Lv+1)d10,1回/ラウンド							
不死者の恩寵	1	5	クリンナップ	至近	自身	自動	-	
効果：	HPを(Lv+2)d10+肉体だけ回復							
パワーアーム	1	(3)	常時	至近	自身	自動		
効果：	他武器装備不可を無視可能							
復讐の刃	2	6	オート	至近	単体	自動	-	
効果：	反撃,C値-Lv(下限7),リアク不可							
軍神の守り	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	カバーリング							
赤河の支配者	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	自身の被ダメージを-(1d10+Lv×2)							
冥府の棺	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	重圧中も使用可能,暴走以外のバステ回復							
巨人の生命	3	(3)	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	最大HPを+Lv×5							
海の恩恵	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	水中でペナルティを受けない							
ブラッドリーディング	1	-	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果：	血や体液から主の情報を読み取る							
効果：								
効果：								
効果：								

青白い肌と、目元に明らかに鰓にしか見えない器官を持つ。
いつもにこにこと笑みを絶やさない鮫のような大男。

人間だが、キュマイラのシンドロームの影響故か、生まれた頃から目元に鰓のような突起がある。
実際に鰓としての機能も持ち合わせており、水中での活動能力は群を抜いて高い。

父親、毒島河豚太郎はキュマイラソラリスのクロスブリードに目覚めたジャームであり、多くの人間をその毒によって虐殺した危険人物である。深次郎は父親にジャームとして育つように期待されていたが、彼はUGNへと入ることになる。

怪物染みた見かけに反して非常に理性的、紳士的な口調を崩さない穏やかな人物。
しかしのその笑みは戦闘中でも絶えることはなく、味方への敵の攻撃に割って入ってノーガードで殴り合うといった、異常な戦い方を好む。彼自身のタフネスと怪力、そして水を操る能力によってそのスタイルは確立されている。

ジャームへと変貌した過去の仲間達を悉く皆殺しにしており、UGNの指示とはいえ表情一つ変えずに嘗ての友人を殺戮する様から味方からも化け物扱いされた。
本人の心情は「人を人足らしめる物は罪悪感であり、それを失くした者は機械か化物」。彼を内包する感情は多大な罪悪感と後悔であるが、同時に組織を背後に置く事によって罪悪感を薄れさせようともしている。

「人間というものは、生きている時よりも、死ぬ時に己に対する理解を深めるのだそうです」
「さて、あなたはどんな人間だったのか、思い出しながら死になさい」
「所詮私は仲間を殺して生きてきた人間ですからね。くっくっく」