

キャラクター名  プレイヤー名

シンドローム	ソラリス ブラム=ストーカー		ワークス	暗殺者	カヴァー	しがない浮浪者
	オプション		年齢	25	性別	♂
覚醒	渴望	衝動	加虐	初期侵食率	32	%
出自	兄弟：芥生焚人	経験	戦いの日々	邂逅	借り：リラ	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	1	0	0			1	行動値	16
感覚	2	1	3	1		7	(非装備時)	16
精神	2	0	0			2	戦闘移動	21
社会	3	0	0			3	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	1		射撃	6		RC			交渉		
回避			知覚			意志		1	調達	5	
運転：大型二輪	2		芸術：			知識：レネゲイド	2		情報：裏社会	4	
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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
アサルトライフル	射撃	7r+5	0	9		同エンゲージ不可。
対抗種効果		0		2D		対オーヴァード時。メイン終了時にHP-3。
断罪の銃弾	射撃	7r+5	0	10		DP7/乳4/袖提：7r+水v1+袖v7+コルv2。命中でラウンド間減速-14、ダメージ放心・攻撃コンタム。

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
【思い出の一品】アクセサリー		ロイス			
十字架のペンダント		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイマス
コネ：UGN幹部		対抗種<カウンターレネゲイド>	P 執着	N 恥辱	
コネ：情報屋		屍人<リヴィングデッド>	P 遺志	N 脅威	
		百目鬼一臣	P 信頼	N 不安	
		シナリオ：ワクチン	P 尽力	N 不安	
		東雲柚貴	P 尽力	N 不安	
		天乃創一朗	P 信頼	N 不安	
		久木官	P 有為	N 食傷	
		最大財産P:	16	残り財産P:	2

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							
コンセントレイト：ソラリス	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果：	C値を-LV							
甘い芳香(3)	2	4	セットアップ	視界	範囲	自動	-	
効果：	ラウンド間、対象の行動値を-[LV×2]							
猛毒の雫(5)	4	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	そのメインプロセスに行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、ランクLVの邪毒付与。							
痛みの水(5)	1	2	Xジャー	視界	単体	対決	-	
効果：	攻撃力+LVの射撃。ダメージを与えた時「放心」を与える。							
罪人の枷(10)	7	3	Xジャー	武器	単体	対決	-	
効果：	組み合わせた攻撃が命中した場合、そのラウンド間対象の判定の達成値を-[LV×2]							
滅びの一矢(5)	5	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果：	組み合わせた射撃攻撃のダイス+[LV+1]個、HP-2点。							
【メモリー】芥生焚人	1	-	-	-	-	-	-	
効果：	失ってしまったもの、忘れようとしていたもの。その行為自体を悔いている。「ごめんな…」							
声無き声	1	-	Xジャー	視界	シーン	自動	-	
効果：	幻覚伝達物質を媒介にして、自らの思念を離れた場所にいる誰かに伝えるエフェクト。相手の考えていることも、相手が心を開いてくれたなら聞くことができる。							
ケミカルスモッグ	1	-	Xジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	視界を遮る物質を塗布し、周囲の見通しを悪くするエフェクト。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「Catch a cold」用 経験点250点まで（基本130+追加105+メモリー15）  
 外す：オーバードーズ、冥府の棺

UGNに手を貸すようになってから、多分数ヶ月くらい。

あざみ れんと  
 バンダナライフル。lie luck 反転した幸運。

なにかを守ろうとしていたことはうすぼんやりと覚えている。  
 だがそれは遠い記憶で、重い蓋をした、忘れ去るつもりの過去だ。  
 今はただ金を欲していた。何故、何のためか？理由などどうでも良かった。  
 自分の行動の結果で何かがどう変わろうと、さしたる興味もない。しっぺ返しすら気にも留めていない。

仕事柄、意味の分からないオーヴァードというものに接する機会もあった。  
 現実味はなく、ただ漠然と、こいつらと正面から殺り合ったら勝ち目はないのだろうということだけ感じていた。  
 なら、自分がその力を手にしたらどうだろう。  
 自在に毒を操れるようになった頃から、FHの依頼を受けるようになった。  
 彼らにしてみれば未端の未端、要員すら割きたくない些細な仕事だったのだろう。  
 それでも「人間」だった自分からしてみれば、リスクと払いが良い意味で釣り合わず都合の良い仕事だった。  
 かき集められた子供たちがひとり消えたり消え、残った者たち同士で殺し合いをさせ、そうして強力なオーヴァードを「造り出している」と知るまでは。  
 幾人もの人間を雇ってきた自分が、何を言っているのだろうか。何を言える資格があるのだろうか。  
 それでも——古傷が抉られ、疼くことを止められなかった。