

キャラクター名
日暮 初 (ヒグレ ハジメ)

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ノイマン	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	高校生
オプション		年齢	16	性別	女
覚醒	無知	衝動	自傷	初期侵食率	31 %
出自	天涯孤独	経験	仲間の死	邂逅	主人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	3	0	0			3	行動値	5
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	5
精神	3	0	0			3	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	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			射撃	4		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	4	
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:		
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
早鐘の一矢	射撃	3r+4		17		①+②。対タゲ口。侵蝕5。同エンゲ不可
指先の末魔	射撃	4r+4		17		①+②+③。対タゲ口。侵蝕7。
撫切の銃弾		2r				④。侵蝕4

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
バルトアクションライフル	
ウェポンケース	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
レイラちゃん	P○親近感	N 不安		
嘴矢くん	P 慕情	N○悔悟		
霧谷雄吾	P○傾倒	N 恐怖		
矢神秀人	P 執着	N 嫌悪		
マリア	P 連帯感	N 隔意		
坂下くん	P 友情	N 隔意		
	P	N		

最大財産P: 12 残り財産P: 1

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	2	2	Mj			対決		
効果: クリティカル-Lv*1								
コンバットシステム	1	3	Mj			対決		
効果: 指定技能に+(Lv+1)D								
零距离射撃	1	2	Mj	至近		対決		
効果: +Lv*1D。同エンゲージ不可を無視								
勝利の女神	4	4	Aut	視界	単体	自動	100↑	
効果: 達成値+Lv*3。1/r								
軍神の守り	1	2	Aut			自動		
効果: カバーリング								
ターゲットロック	3	3	Set		単体	自動		
効果: 対象への攻撃力+Lv*3。シーン有効								
完全演技	1							
効果: こんな時、アンタらは笑うんじゃないの?								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

幼い時よりUGNで能力のコントロールを学ぶが、引っ込み思案な性格であったためうまく伸びず。その時の友人に"ハジメ"の名をもらい、前向きになるうとした矢先、友人は死亡したと報告を受ける。その後感情のコントロールがうまくいかなくなり、脳内にイマジナリフレンドとしての存在、"アロウズ"を作り出す。"彼"に生きることを任せ、"ハジメ"は表になくなった。

"ハジメ"が直接人に触れることを恐怖しているため、"アロウズ"は適正のない射撃攻撃を選択せざるを得ない。身体能力適正は高いため、至近距離で銃を撃つことが二人の生き延びるための術だった……今までは。

戦闘スタイルが変わったことから、コードネームは"スケアクロウ"→"スターターピストル"と変わった。行動用の人格は無意識に恋心を抱いていた嘴矢を基にしており、"アロウズ"の名前や身につけていたチャーカーを模倣するなど、だいたひ引きずっている。行動用人格、"アロウズ"は"快活で男勝りな性格。あつけからんとしており、レモネードが好物。