

キャラクター名
薬丸 創治 (ヤクマル ソウジ)

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス		ワークス	不良高校生	カヴァー	高校生
	モルフェウス					
オプション	年齢		17	性別		男
覚醒	死	衝動	自傷	初期侵食率		34 %
出自	天涯孤独	経験	逃走	邂逅	家族	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	1	1	0			2	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	4	0	0			4	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			知覚	1		意志	1		調達	1	
運転：二輪	2		芸術：料理	1		知識：			情報：裏社会	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
インフィニティウェポン	白兵	2r+1	3	12		武器(初期値：12、100%以上：13/15)
通常基本コンボ(侵蝕値：+12)	白兵	7r+1	3	27		制限なし(コンセントレイト：ソラリス+アドレナリン+カスタマイズ+巻人の剣)
通常範囲コンボ(侵蝕値：+15)	白兵	7r+1	3	27		最大：1G1回(通常基本コンボ+ポイズンフォッグ)
本番基本コンボ(侵蝕値：+20)	白兵	13r+1	3	49		最大：1G2回(通常基本コンボ+クリスタライズ+オーバードーズ)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
バイク	
思い出の一品	
コネ：情報屋	
コネ：要人へのコネ ×2	

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
賢者の石	P	N		
薬丸 誠也(ヤクマル セイヤ)/伯父	P 誠意	N 不快感		
ミアアキヤット/猫川美亜/協力者	P 連帯感	N 疎外感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 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								
コンセントレイト：ソラリス	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-[LV](下限:7)								
マルチアクション	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： マイナーアクションのエフェクト使用以外で1つ行動を行う								
インフィニティウェポン	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 武器作成(武器欄参照)								
カスタマイズ	3	3	メジャー	-	-	白兵	-	
効果： ダイスボーナス+[LV]								
アドレナリン	1	3	メジャー/リアクション	-	-	[肉体]	-	
効果： ダイスボーナス+[LV+1]								
ポイズンフォッグ	1	3	メジャー	-	範囲(選択)シンドローム	-	-	
効果： 1G[LV]回、対象を範囲(選択)に拡大								
クリスタライズ	1	4	メジャー	-	-	シンドローム	100↑	
効果： 1G3回、装甲無視攻撃。攻撃力+[LV*3]								
オーバードーズ	2	4	メジャー/リアクション	-	-	シンドローム	100↑	
効果： 1G[LV]回、組み合わせたすべてのエフェクトのレベルに+2								
奇跡の雫	1	6	オート		単体	自動	100↑	
効果： 1G1回、HPに+[LV*5]点と戦闘不能を回復。自身を対象にできない								
剣精の手	1	2	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果： 《カスタマイズ》を組み合わせた武器攻撃の判定に使用。1G[LV+1]回、その判定内で1回だけダイス1つの出目を10に変更								
咎人の剣	3	4	メジャー	-	-	白兵	リミット	
効果： 攻撃力+[LV*5]。《インフィニティウェポン》で制作した武器による攻撃に組み合わせることが可能								
隠し味	★	-	メジャー	効果	自身	自動(*)	-	
効果： 特定の化学物質を作り出し、食事の味を向上させる。必要なら<RC>で対決								
万能器具	★	-	メジャー	至近	自身	自動(*)	-	
効果： 任意の日常品を作り出す。必要なら<RC>で対決								

■設定
○略歴

10年前にとある事故でオーヴァードに覚醒した少年。
一般家庭に生まれ、極々平凡な生活を送っていたが、事故により両親を失い、自身も死亡。しかし、適性があったのか覚醒したタイミングで何故か腹部(ちょうど鳩尾あたり)に埋め込まれている賢者の石の影響が、オーヴァードとして覚醒し、生き延びてしまった。
事故の後にUGNに拾われるも幼い時分で理解できない上に事故のショックで精神的にも追い込まれていたことから、何事もなかったように伯父に引き取られる。しかし、引き取られた先では些細なすれ違いから関係がこじれていき、中学校の卒業を待たずに伯父の元から逃げ出す。その後各地を転々としていたところを『猫川美亜』に拾われ、彼女の手伝いをしながら高校に通うようになる。(入学自体は美亜がUGNのコネを利用してイリーガルの立場として入学している)
高校生になってからは、(イリーガルとしての活動を求められた結果)半ば強制的に自分の力と向き合うことになり、いくつかの戦いを終えて自分なりの生き方を模索するようになる。
伯父が厳格だったことが幸いして学力についてはほぼ問題ないが、UGNのコネで高校に通っているため彼らの都合で問題の発生した地域へ転校させられることもあり、行く先々で事件に関わることになるため、出席日数が若干危なくなっているのが最近の悩み。
趣味は料理で、できるだけ簡単に栄養に気を付けたレシピを考えるのが日頃の課題とのこと。ある時期まで自身の料理がシンドロームの影響を受けていたことに気付いて矯正しようと努力したがのびのびと進まない、いつの間にか凝り性が発動したようで基礎を覚えて以降は簡単なおいしい料理を作れるようになることを目標に努力するのが楽しくなった様子。
余談だが、この料理の振舞い先が主に美亜に偏ったためにカロリー計算という難題にぶつかってらしく、現在の彼の料理は栄養バランスとカロリー計算が高度のレベルにまとまったものが提供されるとき(ちなみに本人は薄味が好きらしい)

○性格
少々内罰的で、基本的に強気で来られると尻込みしがち。しかし、精神的負担が掛かると性格が変化し凶暴性が増す。
覚醒前も少々気弱な普通の少年だったが、事故後に起きた変化(周囲で発生する異常現象(=自身のレネゲイドにまつわるトラブル)や伯父との関係)などで自分に自信が持たなくなっており、人との争うことが苦手になっている。しかし自分の芯となる部分はしっかりと存在し、その点に関しては中々曲げようとはしない(主

