

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	キュマイラ サラマンダー		ワークス	UGN支部長A	カヴァー	水族館館長兼獣医
	オプショナル プラム=ストーカー		年齢	32	性別	男
覚醒	生誕	衝動	吸血	初期侵食率	42 %	
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	HP	54
肉体	5	1	0	3		9	行動値	1
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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	9	
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	9r-5	0	10		命中判定直前に宣言する事で装甲無視。
	白兵	9r+1				そのメインプロセス後に破壊される。
		0				購入17 常備化12
チェーンソー(未購入)	白兵	9r-4	3	6		購入10 常備化7

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。

所持品	
応急手当キット(未購入)	
ハードコート(未購入)	
医療トランク(未購入)	
ウェポンケース	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
秘密兵器:ブーストアーマー	P	N		
生還者	P	N		
灰山塵	P 懐旧	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
最大財産P:	22	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								
リフレックス:サラマンダー	2	2	リアクション	至近	自身	シンドローム	-	
効果: C値-Lv(下限7)								
氷壁	1	5	オート	至近	自身	RC	-	
効果: リアク組合可,攻撃無効化								
魔獣の本能	1	2	M/R	-	-	RC	-	
効果: RCを肉体で判定可能								
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								
炎神の怒り	2	3	M/R	-	-	肉体	-	
効果: ダイス+Lv+1し、その後HP-3								
不死者の恩寵	2	5	クリンナップ	至近	自身	自動	-	
効果: 現在HPを(Lv+2)d10+[肉体]だけ回復								
赤河の支配者	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 被ダメージを1D10+Lv×2だけ軽減								
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								
熱感知知覚	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 熱を知覚する。RC判定要求場合有り								
効果:								
効果:								

青白い肌と、目に明らかに鯉にしか見えない器官を持つ。いつもにこにここと笑みを絶やさない敵のような大男。

人間だが、キュマイラのシンドロームの影響故か、生まれた頃から目に鯉のような突起がある。実際に鯉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」