

キャラクター名 森羅 蛇功 (シンラ・ジャコウ) プレイヤー名  

シンドローム	ノイマン		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	任務によって変わる	
	ブラックドッグ					年齢	性別
オプショナル			16		♂		
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	40	%	
出自	一般家庭	経験	親のジャーム化	邂逅	龍陣のエージェント		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	2	1	0			3	行動値	6
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	6
精神	4	0	0			4	戦闘移動	11
社会	1	0	0			1	全力移動	22

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	4	27	射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
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
決闘者の剣	白兵	3r+31		11		対象単体
ミドルメジャー	白兵	3r+31		11		侵蝕0、対象単体
100%メジャー	白兵	6r+31		11+4d10		侵蝕4、対象単体
100%リアクション	白兵	6r+31				侵蝕2

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																																													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>D精鋭</td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td>龍陣のエージェント</td> <td>P 尊敬</td> <td>N 嫉妬</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	D精鋭	P	N			龍陣のエージェント	P 尊敬	N 嫉妬				P	N				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費																																														
D精鋭	P	N																																																
龍陣のエージェント	P 尊敬	N 嫉妬																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
		最大財産P:	2	残り財産P:																																														

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クストラ化							
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							
武芸の達人	4		常時					
効果:	非暴走時白兵達成値+Lv*3、基本侵蝕+6							
ハードワイヤード	5		常時					
効果:	バトルマニューバ×5取得、基本侵蝕+4							
ゲットダウン	1	2	リアクション					
効果:	白兵・射撃でリアクション可							
フェイタルヒット	3	4	オート				100	
効果:	攻撃直前にダメ+LvD10							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

『——じゃあ、こんなのはどうよ?』

飄々と人当たりの良い優男。身体は細長く顔立ちはまるで蛇のよう。ジャーム化した親の凶刃から龍陣のエージェントに命を救われ、強さに魅入られて今に至る。人爲的な覚醒実験に志願し、適正からサイボーグ化、以後は得物を振る戦闘姿勢から中国武術に傾倒。しかし、ノイマンネットワークと演算電腦の超速学習を以ってしても、「頸」の概念を体得するのに半年を要した。

自身に最も適した剣法、その流れに行きついたのは一年前のこと——"八来剣垂流蛇陣"。この剣法の核心主眼は、他者を一歩たりとも立ち入らせぬ絶対無敵の防御にあると考える。蛇功が触られることを極端に忌避するのは、それなりの理由、鍛錬あってのことなのだ。

人を斬ってこそその剣法だろうと誰かが言った。肉の締まりに刃筋が引きずられ、刀身が骨に絡む、素振りや型稽古では到底得られないあの感触。休日、蛇功が夜な夜などこへ出かける意味を知る者は少ない。

蛇功はその実、弱者にも強者にも隔無く敬意を払う。世界は強さだけで成り立っているわけではなく、皆何かしら抜きんでた能があると知っているからだ。こと武道において「礼に始まり礼に終わる」とは他武道者からの私刑に対する歴史的護身術である。