

キャラクター名  
間 怜史(あわい れいし)

プレイヤー名

シンドローム	バロール ウロボロス	ワークス	FHエージェント	カヴァー	NO DATA
オプション		年齢	21	性別	男
覚醒	忘却	衝動	飢餓	初期侵食率	41 %
出自	NO DATA	経験	NO DATA	邂逅	NO DATA

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	1	1	0			2	行動値	16
感覚	2		0			2	(非装備時)	16
精神	4		0			4	戦闘移動	21
社会	1		0			1	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	9		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志		-8	調達	8	
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	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
セットアップ		0				螺旋の悪魔+背徳の理
	白兵	8r+9		25+4d10		
100	白兵	10r+9		30+4D		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コンビネーター	
殺戮器官	
デモンズシード	
戦闘適性体	
精神強化手術	

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
強化兵	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 18    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								
拒絶領域	4	(5+2)	常時	至近	自身	-		
効果: 暴走中HPがダメージ-[Lv*5]								
極限暴走	1	(3)	常時	至近	自身	-	リミット	
効果: 暴走時に起動型がOKを起動可能								
螺旋の悪魔	5	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果: ショット間ATK+[Lv*3]、ただし暴走する								
青:破壊の爪	1	3+1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 素手変更「ATK+[Lv+8],G値+1」								
漆黒の波濤	1	3	Xジェー	至近	範囲(選択)	白兵		
効果: ATK+Lv,対象を範囲(選択)に変更								
コンソレイト:ウロボロス	2	2	Xジェー	-	-	シンドローム		
効果: C値-Lv(↓7)								
シャドーテンタクルス	1	1	Xジェー	10m	-	白兵		
効果: 射程を10mに変更								
暴食の神蛇	3	4	Xジェー	武器	-	白兵	80	
効果: リアクション及び装甲にIF外使用不可								
背徳の理	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果: 【起動型がOK】ダメージ+[Lv*2]								
闇夜の烏	1							
効果:								
禁じられし業	1	3						
効果:								
消去の号令	1							
効果:								
効果:								

FHセル「蜃気楼」に所属するFHエージェント。  
カジノ内での仕事は向いていないため、出勤することはほとんどない。  
セル同士の勢力争いやUGNの攻勢の鎮圧が主な仕事である。  
普段の立ち振る舞いは至って普通の好青年だが、目だけはいつも死んでいる。  
外部に記憶する媒体に興味を持っており、今のトレンドはカメラ。  
彼が常に抱いている欲望は「自分自身が何者であるか」である。  
勿論そんなものの中にあるはずなのだが、自分自身を空っぽと揶揄する彼には永遠に満たされない命題である。

睡眠・気絶をキースとして記憶の一部を失ってしまう病気に罹っている。  
主に消えるのは「他人の情報」「自身の名前」「物の名称」などである。  
毎日日記をつけており、その日何があったか何を感じたかを明確に記している。  
表向きは問題の無いように振舞うが、彼の自我は全くもって不安定である。  
24時間以内に寝ている時間によって度合いが変化し、7時間を基準としてそこから離れるほど症状は悪化する。  
例えば24時間不眠の後に寝起きすると肢体の動かし方を忘れ、戦闘時の獣性が一部むき出しになる。  
この奇妙な特性が仇となり扱いは難しい駒としてFH内では認識されている。  
これがFHの実験の結果なのか、はたまた別の理由なのかは闇の中である。

戦闘時においては本能的ともいえる野蛮な動きで行動を行う。  
普段の彼とは全く違う姿、言動、思考が目立ち二重人格も疑われていたが、在りし日の本人曰く「あれが素で普段は理性で強力に押さえつけている状態」らしい。