

キャラクター名  
久世 新 (くぜ あらた)

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ハヌマーン		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	17(高2)	性別	男
覚醒	無知	衝動	闘争	初期侵食率	31	%
出自	複数の兄弟姉妹がいる	経験	親友	邂逅	貸し	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	3	1	0			4	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	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	5		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
狂演開始の合図		0		+LV*3		狂騒の旋律
白夜の鉄扇		0	6	6		骨の剣 (手を戦闘用扇の形に変化させる)
我突	白兵	4r+4	6	15		1+2
刃の曲舞	白兵	4r+4	6	27		1+2+4 80%

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 噂好きの友人	
コネ: 情報収集チーム	
応急手当キット	

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
守護天使	P	N		
伏見煉(RED)	P 大切な親友	N...いかないで		
"オーヴァード"	P まだまだ知らないことだらけ	N 墜ちないように		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8    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							
メモリー: "日常"	1							
効果:	たとえその裏側に非日常があっても、俺にとっての日常は…咲希と煉と過ごす時間。							
メモリー: 伏見煉	1							
効果:	お前はどんなに時が経っても、大切な親友二人の、ひとりだよ							
狂騒の旋律	3	5	セットアップ	視界	範囲(選択)	自動		
効果:	このラウンドの間、対象が行う攻撃の攻撃力+[LV*3]する。対象は暴走する。貴方が既に暴走を受けている場合はエフェクトの侵蝕値を+2する。							
骨の剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	素手のデータを命中-1、攻撃力+[LV+5]、ガード値6、射程: 至近 に変更							
一閃	1	2	メジャー	武器	-	白兵/対決		
効果:	戦闘移動を行い攻撃する。							
コンセントレイト	2	2	メジャー			シンドローム/対決		
効果:	C値-LV (下限値7)							
貫きの腕	2	3	メジャー	武器	単体	白兵/対決		
効果:	組み合わせた判定の攻撃に対して対象はガード不可。判定のダイス-3個。1シナリオLV回							
死神の手	3	4	メジャー	-	-	白兵対決 80% ↑		
効果:	組み合わせた攻撃+[LV*4]。※素手、骨の銃を用いた攻撃限定							
マシラのごとく	4	5+1	メジャー	-	単体	シンドローム/対決 80% ↑		
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定の攻撃の攻撃力+[LV*10]、ダイス-5							
空疾る爪	2	4	オート	至近	自身	自動	闘争, 120%	
効果:	攻撃、またはドッジの判定を行った直後使用可。判定の達成値+10。1回の判定に複数回使用でき、効果は累積する。1シナリオレベル回							
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果:	カバーリングエフェクト1メインプロセスに一回							
軽功	★							
効果:								
蝙蝠の耳	★		メジャー			自動		
効果:								

アージエフェクトを使用したため、暴走が変異暴走: 闘争に変化。  
 変異暴走: 闘争  
 通常のバッドステータスの暴走の効果に加えて、貴方の受けている暴走を回復するための手段がメジャーアクションの使用のみに変更される(暴走を回復できるエフェクトなどによる回復は通常通り行える)。  
 個人的所感: 君と競い合う衝動

成長目標メモ  
 ・デモンズシード→対象: マシラのごとく  
 ○骨の剣をあげるor能力値の肉体とか技能値の白兵をあげる。  
 ○リミットリリースの取得、若しくはメモリーの取得  
 ※○同士はどちらかになると思われる。

「あっ、やば…とっつあん(生活指導主任)じゃん…! 学業は超真面目にやってるからゆるして~!!」  
 ちょっとお調子者がピアスをつけている以外は基本的に真面目。逆にそこがダメとも言う。  
 めっちゃよく食べるし(特盛〇〇とデザートに特大パフェをお願いしまーす!!!) よく動くし(あばよとっつあん!!!!) よく寝る(普段は10時に寝る、のび太にや負けるがおやすみ3秒だ!) 健康優良児。スキンシップは割と多めな気もするが、嫌がりそうな人とかにはしないよ。  
 家族が多いのもあって人に優しく親切に、がモットー。いつも街中を駆け回ってお手伝いとかをしている。  
 「なんか困ったことあったらオレに言ってくれよな!…駆けつけて、できるかぎりの力になるから!!!」  
 どっちかというところという人助けで手に入れた人脈が力になる気がする。(しかし社会値は2だ)  
 本人は周りを甘やかしたい方なので甘やかされるのには慣れていない。  
 部活動は創作ダンスをしている。

