

キャラクター名  
駒切 紅羽 (こまきり くれは)

プレイヤー名

シンドローム	バロール ノイマン	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプション		年齢	5ヶ月	性別	女
覚醒	素体	衝動	殺戮	初期侵食率	34 %
出自	人工生命	経験	実験体	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	5	0	0	1		6	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	6	2	射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			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
妖刀空墨 (ゾディアックウェポン)	白兵	1r+5	3	11		エンブレム。ダメージ+1D、侵蝕+2
白牙神凩 (決闘者の剣)	白兵	1r+8	3	7		単体攻撃の場合、攻撃力+4
血濡鴉羽	白兵	10r+5		11+1D		C値8。侵蝕+11。HP-2
△100%~	白兵	11r+5		11+1D		C値7。侵蝕+11。HP-2

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲: 0    合計回避: 0

所持品	
コネ: UGN幹部	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
D/複製体 (鮮血の一撃)	P 憧憬	N 不信感		
鳥の言葉 駒村康司	P 懐旧	N 不信感		
長谷川奈津美	P 尊敬	N 嫌気		
ディアボロス	P 好奇心	N 憐憫		
	P	N 不信感		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4    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							
C:ノイマン	2	2	メジャー					
効果:								
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器		対決		
効果:	二刀流							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器		対決		
効果:	白兵を精神で判定							
鮮血の一撃	3	5	メジャー	武器		対決		
効果:	白兵ダイス+LV+1。HP-2							
時間凍結	1	5	イニシ	至近	自身	自動	80	
効果:	HP-20してメインプロセス行う。シナリオ1回。							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100	
効果:	戦闘不能時メインプロセス。シナリオ1回。							
カウンター	1	4	リア	武器	単体	対決	80	
効果:	単体攻撃に対決して勝ったら反撃。メジャーと組み合わせ可能							
決闘者の剣	1							
効果:								
ゾディアックウェポン	1							
効果:								
リマインドソウル	1							
効果:	一回目のバックトラックダイス+1							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ジャームの遺伝子を持ったオーヴァードはジャームになるのか、というテーマの下に某研究組織で生まれた実験体。とあるUGNエージェントの細胞とFHエージェントの細胞で作られたクローンであり、見た目はそのUGNエージェントと瓜二つ。生まれて間もないが、基本的な教養と戦闘技能は脳に直接インプットされている。知識に経験が伴っていないため、ズレた行動に出ることがある。実験自体は凍結されたが本個体をそのまま処分するわけにもいかず、体の良い使い捨てとして頻繁に任務に駆り出されている。

強制的に体を成長させる処置を施されていることや、発症していないシンドロームの力を補え付けられていることが原因で心身が不安定で幼い。戦いにしか自分の存在価値は無いと思っており、普段は大人しいが戦闘狂。戦闘時になると人が変わったように凶暴な一面を見せる。任務遂行にしか意識を向けなかったが、とある任務をきっかけに食や娯楽に対して関心を向けるようになった。