キャラクター名
志久真 □(しぐま・たう)

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス ウロボロス	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	16？	性別	？
覚醒	素体	衝動	自傷	初期侵食率	37 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	4	1	0			5
社会	0	0	1			1

HP	29
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
全力移動	28

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			射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		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
		0				

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

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
傍らに立つ影	P	N		
	P	N		
	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							
conc:our	2							
効果：								
原初の青:破壊の爪	1	3+1	m	至近	自身	-	-	
効果：	素手データ変更・攻+[LV+8]・G1							
原初の赤:大裁断	5	3+1	M	武器	-	白兵	-	
効果：	攻+[LV*3]武器使用不可							
無形の影	1	4	M	-	-	効果参照	-	
効果：	判定置換【精神】・R1回							
影絵の兵士	1	2	M	視界	-	synd	-	
効果：	射程変更:シーンLV回							
D:血の宴	1	3+1	M	-	範囲(選択)	-	-	
効果：	対象変更・シナリオLV回・							
原初の紫:砂の加護	2	3+1	auto	視界	単体	-	-	
効果：	判定ダイス+[LV+1]個・R1回・基本侵食率+4							
イージーフェイカー	★							
効果：	眠れる遺伝子							
まだらの紐	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

最強のオーヴァードを生み出すという理念のもと、オーヴァードキメラ化の予備実験によって6人の子どもたちのキメラとして生み出される。6つの肉体と能力は結合され、ひとりぶんだけの自我が残った。

生み出された完成個体"stigma"は6つの頭部と6対の肢をもつ化け物の外見をしているため、通常時は眠れる遺伝子によって「もとの姿」になっている。実験室の檻の中、混濁した意識は自分の姿を忘れてしまったため、最後の記憶にある5人の被検体を「もとの姿」としている。なんの為にヒトの姿をとりたいと思うかによって発現する「もとの姿」は異なる。どの姿を取っている時も、オーヴァードがシグマの影に目を凝らせば、苦悩に歪む5人分の、個の判別がつかない顔が薄らと見える。
学校に行くためにとる姿は15～16歳程度の女子。

実験データと照らし、人格的特徴から、幼い双子の被検体σまたはτが他の5人の精神を淘汰したものと考えられている。
完成後、stigmaは幽閉され実験の日々を送っていたが施設はUGNにより壊滅。辛うじて理性を保っていることがわかり、UGN支部に保護される。施設の制圧時に散逸した実験データも多く、stigmaについて確定している情報は極めて少ない。
聖痕を意味すると同時に見た目も相俟って恥辱の意味合いが強く感じられることと、ショッキングな記憶を払拭する意味で新たなコードネーム"□ix □ut"が与えられた。

施設のラットとして育ったため、外の世界や学校生活、友達という概念が新鮮かつ楽しくて仕方ない。(あるいは壊された精神と記憶のなかに忘れられた日常が懐かしく愛しいのかもしれない)
人間関係の常識が全くないうえ精神的にはやや幼いためちょっと浮いてはいるが、八重樫に懐きつつそれなりに楽しく高校生活を送っている。
やや内向的ではあるが、八重樫以外のクラスメイト達にも懐きやすい傾向にある。

戦闘時は目の前の敵に集中するあまり、元の姿に戻ってしまう。主たる顔面がさながら柘榴が弾けるように六つの花弁に割れ、体内から現れたてらてらと鈍く輝き棘を持つ巨大な舌を用いて戦闘を行う。傍らに立つ影はキメラ化実験の犠牲になった子供たち。