キャラクター名
飛火野　颯（とびひの　はやて）

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー ハヌマーン	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	感染	衝動	飢餓	初期侵食率	28 %
出自	待ち望まれた子	経験	逃走	邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	3	1	0	4		8
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	38
行動値	19
(非装備時)	19
戦闘移動	24
全力移動	48

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		射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	2		知覚	1		意志			調達	3	
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	4	
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
氷炎の剣	白兵	8r+4	6	Lv+6		

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
賢者の石	P	N		
立科沙紀	P　尊敬	N 敵愾心		
両親	P　尊敬	N　憐憫		
元部活の友人	P　有為	N　憐憫		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　10	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								
コンセントレイト：ハヌマーン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：クリティカル値-LV（下限値7）								
先手必勝	5	-	常時	-	自身	自動	-	
効果：行動値を +Lvx3								
氷炎の剣	1	3	マイナー	接近	自身	自動	-	
効果：シーン間、白兵武器を作成し装備する								
一閃	1		メジャー	-	自身	-		
効果：								
リミットリリース	1	6	オート	至近	自身	自動	-	
効果：判定のクリティカル値-1 1シナリオに１回								
バトルビート	1	2	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：ダイス　+Lv								
終末の炎	3	2	マイナー	至近	自身	自動	80%	
効果：Lvx5のHP消費分の攻撃力増加								
軽功	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：身軽								
炎の理	★	-	メジャー	至近		自動	-	
効果：炎を作り出す								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

設定メモ
炎の剣を生成、高速機動による白兵戦を得意とするサラマンダー/ハヌマーンのクロスブリード。

流れ
・スポーツ選手の両親の間に生まれる。スポーツ選手になることを期待され育てられる。
↓
・練習好き。上達するのが好き。スポーツでライバルと競い合うのが好き。
↓
・オーヴァードに目覚める。自分の体に起こったことがわからず戸惑う。
↓
・部活の練習をするも一般人とオーヴァードの差に悩む。練習の無意味さ、虚無感、疎外感、周りの視線、目標の喪失など。
↓
・友人との部活帰り、オーヴァードの襲撃を受けたところを立科沙紀に救われる。
↓
・UGNの存在を知る。虚無感を抱いていたが自分がやるべきことを見つける。立科沙紀の厳格さ、真摯さ、そして強さに憧れを抱き、新たな目標とし、オーヴァードの力の使い方を教えてもらえるように頼み込む。
↓
・ジャームとの戦いの中賢者の石が宿る。この力があれば、より多くの人々をジャームから救える。そして先輩（立科沙紀）に近づける。認めてもらえると考える。
↓
・立科沙紀の様子が変わったことに、不安、敵愾心を感じる。