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	ノイマン ウロボロス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	5ヶ月	性別	女
覚醒	素体	衝動	殺戮	初期侵食率	45 %
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
肉体	1	1	0		2	4
感覚	1	0	0			1
精神	5	0	0			5
社会	1	0	0			1

HP	33
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

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	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（ジュラシックレコード）	白兵	4r+3	3	12		基本侵蝕+2、能力値2上昇、装甲10
黄泉路巡り		0				螺旋の悪魔+極限暴走+背徳の理。侵蝕+6。
血濡鴉刃	白兵	6r+3		12		C値7。侵蝕+5。HP-2
△~80螺旋の悪魔、背徳の理込み	白兵	12r+3		24		C値7。侵蝕+5。HP-2

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
		10			ジュラシックレコード効果

合計装甲：	10	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)	タイタス	消費
D/レガシー（ジュラシックレコード）	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:　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								
C：ウロボロス	3	2	メジャー					
効果：C値-lv(下限7)								
原初の赤：鮮血の一撃	1	3	メジャー	武器		対決		
効果：白兵ダイス+LV+1。HP-2								
原初の黒：ライトスピード	1	7	マイナー	至近	自身	自動	100	
効果：メインプロセス中メジャー2回。C判定+1								
螺旋の悪魔	4	3	セット	至近	自身	自動		
効果：ラウンド中攻撃力+LV*3。暴走する								
原初の白：時間凍結	1	7	イニシ	至近	自身	自動	80	
効果：メインプロセス行う。メインプロセス終了後HP-20。シナリオ1回								
背徳の理	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果：オーヴァードに与ダメ時、シーン中エフェクト判定D+LV*2								
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。								
極限暴走	1	基本+3	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果：暴走時、オーヴァードに与ダメしたときに使用するエフェクトを使用できる								
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								
メモリー（自爆）	1							
効果：バックトラック時侵蝕-10								
	★							
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。
ノイマンとバロールのクロスブリードと思われていたが、時折発症していないはずのシンドロームの能力の発現や、
斬った敵から力を得ていることが確認されるようになり、精密検査の結果バロールではなくウロボロスのシンドロームだったことが判明した。

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。