

キャラクター名 飛鷹 阿久津 (ひょう あくつ→ひつようあく) プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ウロボロス	ワークス	FHセルリーダーA	カヴァー		
オプション		年齢	48	性別	男	
覚醒	渴望	衝動	闘争	初期侵食率	42%	
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	HP	32
肉体	4	1	0			5	行動値	-1
感覚	1		0			1	(非装備時)	-1
精神	2		0			2	戦闘移動	4
社会	1		0			1	全力移動	8

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	3		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	2
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
ツツカ	白兵	5r-2	8	16		ダメージ+肉体 侵蝕+2

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
ウェポンケース	1				

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0																																								
バッドフレンド		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>装着者</td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td>P</td> <td>N</td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	装着者	P	N				P	N				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																													
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム	消費																																					
装着者	P					N																																							
	P					N																																							
	P					N																																							
	P	N																																											
	P	N																																											
	P	N																																											
要人への貸し																																													
情報屋																																													
		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								
コンセ:ハヌ	3	2	メジャー					
効果:								
原初の赤【一閃】	1	2+1	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 全力移動								
完全獣化	1	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 肉体使用ダイスを+ [Lv+2]								
知性ある獣	1	2	マイナー	-	自身	自動	-	
効果:								
原初の白【時間凍結】	1	5+2	イニシア	至近	自身	自動	80↑	
効果: 再行動 HP20ダメージ								
原初の黒【ライトスピード】	1	5+2	マイナー	至近	自身	自動	100↑	
効果: メジャー2回 C+1								
原初の灰【闘争の渦】	1	5	オート	視界	単体	自動	120↑	
効果: 使用回数回復 暴走								
フルパワーアタック	3	4	セットアップ	至近	自身	自動	80↑	
効果: 攻撃+ [Lv×5] 行動値0								
闇夜の烏	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 影の中を動き回れる								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

人はなぜ争うのか。
 それを理解できていなかった時は、世界の恒久的な平和などを望んでいた。
 争わず、傷つけず、奪い合わない、優しい世界。
 そんなものが本当に実現できると、そう思っていた。

――争いをやめよう。
 けれど、争いは絶えなかった。
 不平等からくるもの、思想の違いからくるもの、または純粋な悪意によって。

――傷つけるのをやめよう。
 けれど、傷が癒えきることにはなかった。
 虚栄心から、自尊心から、または恐怖から、人は新たな傷を作っていく。

――奪い合うのをやめよう。
 けれど、真なる平等は終ぞ訪れなかった。
 限られた資源を、おのがためにこそ役立てようとして、そう考えるものが居たばかりに。

ならば、悪がいけないのだろうか。平和を乱すものを滅ぼせば平和が訪れるのだろうか。
 他者を慮らない、自己を優先するものを滅ぼせば、或いは。
 そう思ったから、戦った。
 争うものを。
 傷つけるものを。