キャラクター名
友枝 嘉兵衛(ともえだ かへい)

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ノイマン	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	16	性別	男
覚醒	生誕	衝動	飢餓	初期侵食率	31 %
出自	母親がいない	経験	脱走	邂逅	腐れ縁

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

HP	26
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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	2		射撃			ＲＣ	1		交渉	2	
回避	1		知覚			意志	2		調達	4	
運転 :1dx 運転			芸術 :1dx 芸術			知識 :4dx+1 知識	1		情報 :2dx+1 情報(噂話)(ｳﾜｻ)(ｳﾜｻ)	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
伸縮性警棒	白兵	1r+2	0	2		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
防弾防刃ジャケット	6	3	-	-	

合計装甲：	3	合計回避：	0

所持品	
コネ：UGN幹部	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
母親	P 遺志	N 無関心		
ライバル	P 有為	N 食傷		
春日 恭二	P 好奇心	N 敵愾心		
矢神 秀人(やがみ ひでと)	P 好奇心	N 猜疑心		
古狐ハナビ	P 幸福感	N 疎外感		
糸魚川昴	P 好意	N 恥辱		
	P	N		

最大財産P: 14	残り財産P： 5

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								
要の陣形(O)	2	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	3	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果： 対象を3体に変更								
妖精の手(O)	3	4	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	-	
効果： 対象の判定のダイス目をひとつ10に変更する								
力場の形成(O)	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	視界	単体	自動	-	
効果： 対象の攻撃の攻撃力を+[LV×2]								
導きの華(O)	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動	-	
効果： 対象のメジャーアクションの判定達成率を+[LV×2]								
アドヴァイス(N)	2	4	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動	-	
効果： <交渉>対象のメジャーアクションのクリティカル値を-1し、その判定のダイスを+LV個する								
弱点看破(N)	1	3	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	自動	-	
効果： <交渉>そのラウンド内対象が行う攻撃の攻撃力を+[LV×3]								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

淡々とした冷めた印象の男子高校生。
自分が戦闘に向いていないことを脱走を経て学んでおり、今は力をためるときと大人しくしている。
後方サポートが主で、もくもくと自分がされて嫌なことを全力で行うタイプ。
コードネームは周囲へのけん制と自信への戒めも兼ねてつけたもの

▼PC2：UGNチルドレン
クイックスタート：閃光の双弾
カヴァー/ワークス：高校生/UGNチルドレン

きみは、UGNの施設で育てられたUGNチルドレンだ。
現在、きみは任務のため、矢神秀人という学生の追跡調査をしている。
彼には、FHのエージェントではないかという疑いがかけられている。
任務中、尾行対象を見失ってしまったきみ。
――その直後、きみはバスが横転し、爆発炎上する大きな事故を目撃する。

▽シナリオロイス：矢神 秀人(やがみ ひでと)
推奨感情　P：好奇心 / N：猜疑心

要の陣形　Lv2　メジャー　シンドローム　3体　射程なし　侵食3　対象を3体に変更
力場の形成　Lv1　セット　自動　単体　視界　侵食3　対象の攻撃の攻撃力を+[LV×2]
導きの華　Lv1　メジャー　自動　単体　視界　侵食2　対象のメジャーアクションの判定達成率を+[LV×2]
アドヴァイス　Lv2　メジャー　自動　単体　視界　侵食値4　対象のメジャーアクションのクリティカル値を-1し、その判定のダイスを+LV個する