

キャラクター名
太田 剣

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン キュマイラ	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプション		年齢	16	性別	おとこ
覚醒	償い	衝動	殺戮	初期侵食率	40 %
出自	待ち望まれた子	経験	ニュース	邂逅	主人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	4	1	2			7	行動値	8
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	8
精神	1	0	0			1	戦闘移動	13
社会	2	0	1			3	全力移動	26

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	1		知覚	1		意志			調達	4	
運転：二輪	1		芸術：			知識：			情報：噂話	5	
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
日本刀	白兵	7r+5	3	5		
音速攻撃	白兵	8r+5	3	5		
		0				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
日本刀	
ウェポンケース	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
太田 雄貴 (父)	P 執着	N 疎外感		
飛鳥馬 岳	P 連帯感	N 嫉妬		
霧谷 雄吾	P 尊敬	N 嫌気		
赤翼 光	P 尊敬	N 劣等感		
黒鐘	P 連帯感	N 嫌気		
華	P 慈愛	N 疎外感		
	P	N		

最大財産P: 14 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	2		メジャー		自身	シンド		
効果：								
波紋の方陣	2	3	オート		自身	自動	80↑	
効果：	ダメージ3D							
音速攻撃	1	2	メジャー	武器		白兵		
効果：	ダイス+Lv							
マシラのごとく	1	5	メジャー		単体	シンド	80↑	
効果：	攻撃力+Lv×10 シナリオ1回							
リミットリリース	1	6	オート		自身		100↑	
効果：	クリ値-1 下限5							
獣の魂	1	5	オート				100↑	
効果：	肉体判定+5d シーンLv回							
先手必勝	1		常時					
効果：	行動値+Lv×3							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

〇〇高校に通う1年生
オリンピックの代表有力候補として有名になるが、中学の全国大会で突如覚醒した力を制御できず、相手に大ケガを負わせてしまう。その後は表舞台に出ず、代表も辞退。しかし、剣道自体を辞めることはできず、剣道部に所属。試合にはほとんど出ず、「体調不良」「家の用事」等々誤魔化している