

キャラクター名  
近野志貴

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	暗殺者	カヴァー	高校生
	オプショナル		年齢	性別		
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率	36	%
出自	資産家	経験	喪失	邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	1	0	0			1	行動値	9
感覚	1	1	0			2	(非装備時)	9
精神	5	0	0			5	戦闘移動	14
社会	1	0	0			1	全力移動	28

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	1		射撃	1		RC			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
運転:	2		芸術:			知識:	2		情報:裏社会	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
両手剣		-3	3			10
		0				50
極死・七夜	白兵	18r+1		55		12+43
	白兵	19r+1		55+5d10		+7

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
遺産:七ツ夜	P 純愛	N 不安		
先生	P 同情	N 憐憫		
衝動	P 執着	N 嫌悪		
紫電	P 慕情	N 悔悟		
赤橙	P 慈愛	N 嫌悪		
黒宮	P 親近感	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							
コンソリテイト:ウロボロス	3	2	メジャー	-	-	対決		
効果:	C値-lv							
無形の影	1	4	メジャー	-	-	対決		
効果:	精神置換							
虚構のナイフ	3	3	メジャー	-	-	対決		
効果:	攻撃力lv*3							
コンバットシステム	3	3	メジャー	-	-	対決		
効果:	ダイスlv+1							
フェイタルヒット	3	4	オート	-	-	自動	100	
効果:	自身のみ、ダメージを+lvDする							
	1							
効果:								
原初の白:餓狼の爪	1	5	オート				80	
効果:	同Iのみ、ダメージを+素手する							
	7						120	
効果:	遺産:骨の剣							
七ツ夜	5						120	
効果:	遺産:死招きの爪							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

幼い頃に集落がジャームに襲われ村落が大火事にみまわれる。火事によって親や親戚にいたるほとんどの血縁者は他界した。しかしそれを不幸にもった近野家の当主はにより養子に取られ近野士貴となる。元の家では自然の中で自由に暮らすような生活をしていたが、近野家では厳しい教育が行われておりそれを嫌って屋敷を逃げ出すことしばしばあった。行き先は決まって家の裏にある雑木林の先にある小さな神社。初めて家から抜け出し、迷っていた時にたまたま見つけた誰もいない場所。そこで二人の友達と出会う。一人はおじさん、正直あまり覚えてはいないし名前も聞いたかすらわからない。しかしよく遊び相手になってくれたり、知らない話を聞かせてもらったりとお世話になった。

二人目は黒い服を着た少女。猫のように気まぐれでひだまりが好きだった。神社で見かける時は決まって日向で丸くなっている。彼女がいる時は決まって何をすでもなく日向で風をあびゆったりとしていた。

遺産:七ツ夜  
幼い頃にジャームに襲われ、幼なじみを助けるために犠牲となるが、運良く(あるいは運悪く)覚醒。しかしそれは不完全な覚醒であり、すぐにジャーム化してしまう。逃げ延びた幼なじみが襲われた場所に戻ってきて見つけたのは、一本の剣のような物体。微かに蠢くそれは、幼い少女の成れの果てだった。ジャーム化してもなお幼なじみのことは大事に思っており(というよりも思考を一本化する事でなんとか理性を取り繕っている)、危機の際には剣となり助ける。平時は大人しくしている。