

キャラクター名 石動 元氣 (いするぎ げんき)	プレイヤー名
-----------------------------	--------

シンドローム	エグザイル		ワークス	不良高校生	カヴァー	高校生
	エグザイル			年齢	15	性別
オプション	覚醒	感染	衝動	闘争	初期侵食率	30 %
	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	55
肉体	4	1	0	8	4	17	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	0	0	0	1		1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	7		射撃			RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:	2		芸術:			知識:			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
素手		0		-5		
最大火力コンボ	白兵	18r+7		9		17dx9+6 コスト4
100%~	白兵	22r+7		11		21dx8+6
ナックルダスター		0		1		腕につけているウォレットチェーン。拳に巻いたり、そのまましばいたりと便利。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0																																													
Cランク I	ウェポンケース																																																	
		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <td>対象</td> <td>感情(pos)</td> <td>感情(neg)</td> <td>タイ</td> <td>消費</td> </tr> <tr> <td>実験体</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>学園天使</td> <td>P 純愛</td> <td>N 劣等感</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>トモキ・エタナール</td> <td>P 友情</td> <td>N 食傷</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> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	実験体	P	N			学園天使	P 純愛	N 劣等感			トモキ・エタナール	P 友情	N 食傷				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費																																														
実験体	P	N																																																
学園天使	P 純愛	N 劣等感																																																
トモキ・エタナール	P 友情	N 食傷																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
		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								
がらんどうの肉体	5	3	オート	至近	自身	自動		
効果: ダメージをー (LV+2) D、ラウンド1回								
形状変化: 剛	4	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: シーン間攻撃力+LV*2								
オールレンジ	1	2	メジャー	武器		対決		
効果: 組み合わせた判定のダイス+LV個								
コンセントレイト: エグザイル	1	2	メジャー			対決		
効果: C値-LV								
超人的代謝	★							
効果:								
超越者の眼力	★							
効果:								
環境適応	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

非オーヴァードの結社によるオーヴァードに対抗するための強化実験の実験体として育った経験を持つ  
その実験によってオーヴァード能力に関係のない異様なバイタリティを有している。

その後UGNエージェントによって、研究施設から救出される。  
自分を救い出してくれた人がヤンキーであり、僅れから元気の性格に影響を与えている。

オーヴァードとして覚醒したのはつい最近のことで、レネゲイド周りのことにめんどくささを感じて  
UGNの支部長に直談判をしアカデミアへとやってきた。

オーヴァードの能力はとても弱く自身の拳を固くする程度のみである。  
身体能力確認テストではかなり良い成績を収めているが  
エフェクトを使っていないため、Cランクとなっている。

元気はいわゆる不良、ツツパリであり、自分の中でルールがある。  
このルールについては自分のスジを通すために守っている  
なので他の人間がそのルールを無視することは全く気にしていなく、己が決まりを破らないことが大事。

ケンカとタイマンの違い  
ケンカ…お互いの思いがぶつかり合った時に行うもの、多数対多数でも可  
タイマン…その中でも1対1で行う、儀式めいた重要なもの。自分のスジを通すために行う

シャバいのでやらないこと