

キャラクター名  
渡利 天 (わたり そら)

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	Dber-eats 配達員
	モルフェウス					
オプション			年齢	21	性別	男
覚醒	忘却	衝動	闘争	初期侵食率	33	%
出自	安定した家庭	経験	平凡	邂逅	汚れ仕事	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	3	1	0			4	行動値	4
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	5	
運転：A・T	6		芸術：			知識：レネゲイド	1		情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
Ride fall Lightning roll1980°	運転	12r+6		23		8浸食：エースドライバー+鋼の馬+コンセ：モル+雷光撃
Ride fall Lightning roll2960°	運転	16r+6		25		8浸食：エースドライバー+鋼の馬+コンセ：モル+雷光撃

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
フォールンヴィークル (A・T)		13		-3	運転中はあらゆる判定に+1D ローラースケート型

所持品	
情報収集チーム	
思い出の品	

合計装甲： 13 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
秘密兵器	P	N		
父親：渡利 九朗	P 幸福感	N 不信感		
同僚：創地 星奈	P 幸福感	N 無関心		
戦友：オーカ	P 尊敬	N 不信感		
	P	N		
	P 憧憬	N		
	P	N		

最大財産P: 12 残り財産P: 8

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：モルフェウス	2	2	Ma			シン		
効果： メジャー判定のC-SL								
イオノクラフト	1	2	Mi			-		
効果： 移動+SL*2m、飛行。								
エースドライバー	5	2	Ma/Re			運転		
効果： 運転技能の判定に+(SL)D								
雷光撃	5	2	Ma			シン		
効果： ダメージ+SL*2								
鋼の馬	3	2	Ma/Re			運転		
効果： 運転技能の判定に+(SL)D								
砂の加護	1	3	Au			-		
効果： 判定+(SL)D/R								
クリスタライズ	2	4	Ma			シン	100	
効果： 防護無視、攻撃+(SL)*3								
無上厨子	1							
効果： ご飯作る								
万能器具	1							
効果： なんか作る。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「ん、仕事スか？」 「……まァ、金になんならいいですけど」  
「ハハッ、楽しめよ骨頭 (ボンヘッド)！」

渡利天は普通の家庭に生まれ、普通の学生生活を送った、運び屋「Dber eats (ディーバ・イーツ)」の配達員である。彼はある事件をきっかけに、UGNエージェントとしてレネゲイド事件に当たることになった。当時の記憶はないが、特に本人も気にする様子はない。その時から奇妙な靴 (ローラースケート型の) を履くようになった。

普段はUGNエージェントとバイトの掛け持ちだが、一時期はUGNの中でも非常に汚い仕事を請け負っていた。その中で、どうやら酷い裏切りがあったらしく、それ以来彼は人に対しての信用が出来なくなった。当時の話をされると不機嫌になる。

一人称：俺  
二人称：君、あんた、お前サン、○○サン  
基本は苗字+サン呼び。親しい相手には名前+サン付け。  
呼び捨ては極めて仲良くなったと認識しなければいけない。  
ただ、信用はしても信頼はしない。信頼はしても信愛にはならない——裏切りの傷は、今も膿んでいる。  
全ては、数年前の、事件に眠る。(GMIに丸投げするやつ)

【ここぶあめも】  
・判定コマンド (xDX+y@c or xDXc+y)