キャラクター名
拭波 常夜（しきなみ-とこや）

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン モルフェウス	**ワークス**	FHセルリーダーA	**カヴァー**	FHエージェント
オプショナル		**年齢**	41	**性別**	男

覚醒	憤怒	**衝動**	嫌悪	**初期侵食率**	150 %
出自	天涯孤独	**経験**	絶望	**邂逅**	同僚

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	1	0			2
感覚	2		0			2
精神	3		0	3		6
社会	2		0			2

HP	151
行動値	15
(非装備時)	16
戦闘移動	21
全力移動	42

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			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	6	
運転：	2		芸術：			知識：			情報： FH	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
インフィニティウェポン	白兵	2r+1	3	10		EAP81
超絶技巧・剣戟	白兵	9r+20	3	30		人の身では至れぬ剣戟の極致。たった一振りですら、相手が凡俗であれば三度は首が飛ぶほどの一閃。それが瞬きほどの間に嵐のように、しかし静かに、幾筋も放たれる。
超絶技巧・歩法縮地		0				人の身では至れぬ身のこなし。瞬きすら及ばぬ間隙に間合いを詰め、息つく間に間合いから消える。オルクスの「縮地」とは異なる、純然たる技術によって為される歩法。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
FHベストアーマー	8	5	0	-1	硬直を打ち消す。シナリオ1回 PEP39
ハードコート	8	2			

合計装甲： 7　合計回避： 0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
工作員 "マグネイト"	P	N		
ありえざる存在(常時/自動/自身/至近)	P	N		
楔の呪い(セットアップ/自動/シーン選択/視界)	P	N		
不滅の妄執(常時/自動/自身/至近)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 16　残り財産P： 1

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								
異常耐性:暴走 1	1		常時	至近	自身	-	エネミー	
効果：暴走状態にならない。いっそ全てを手放せれば楽になれるが、彼の鋼の意志は、それすら許さない。 EAP160								
灰色の脳細胞 1	1		常時	至近	自身	-	-	
効果：行+【精神】 RWP40								
武芸の達人 3	3		常時	至近	自身	-	-	
効果：〈白兵〉達+[LV*3] BCP64								
レネゲイドアクセル 1	1		イニシアティブ	至近	自身	自動	エネミー	
効果：行0で未行動になる。侵蝕率によるエフェクトLV上昇-1 シナリオ1回 EAP164								
ブリッツクリーク 1	1		イニシアティブ	視界	単体	自動	120↑	
効果：MPを行う 行動済でも使用でき使用後行動済にならない シナリオ1回 EAP94								
分割思考 1	1		イニシアティブ	至近	自身	自動	エネミー	
効果：行動済時に使用可。行-10(下0)で未行動になる。シナリオ1回 EAP154								
インフィニティウェポン 3	3		マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：シーン中武器作成。 EAP81								
ダブルクリエイト 1	1		マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：《インフィニティウェポン》と同時使用 作成武器を2つに変更 EAP84								
クイックモーション 3	3		マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：マイナーで行える行動を1つ行える。 EAP90								
アサルトルーティン 1	1		マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果：《クイックモーション》と同時使用 MP中攻+10 BCP64								
CR:ノイマン 3	3		メジャー	-	-	対決	-	
効果：組み合わせた判定のC値-LV(下7) EAP129								
コンバットシステム 3	3		メジャー/リ	-	-	対決	-	
効果：判定ダイス+[LV+1]個 EAP90								
エクスマキナ 3	3		メジャー/リ		-	対決	リミット	
効果：《コンバットシステム》と組み合わせて使用 達+10 シナリオLV回 EAP94								

https://picrew.me/image_maker/11188/complete?cd=PYRy5xcDPb

FHエージェント、セルリーダー。30代後半～40代前半くらい。男性。
真面目にして清廉潔白、緻密な論理と鋼の意志を持つ、悪辣や非道を許さぬ正義の男、……だった。
10年前、とある少年／少女の家族を、その子の目の前で斬殺してしまうまでは。
その少年／少女の、絶望と、恐怖と、悲哀に満ちた瞳と目があった瞬間、彼は自分が犯した罪を理解し、しかし受け止め切れず、壊れた。しかし悲しいかな、その類稀なる頭脳と意志により、完全に壊れてしまう寸前、踏みとどまった、踏みとどまれて、しまった。
「自分が罪の意識で壊れてしまうのはいいが、それはあまりに無責任が過ぎるだろう。
　間違いなく、目の前の彼／彼女は心に深い傷を負った。
　加えて、状況を鑑みるに、この子は既にオーヴァードとして覚醒している可能性が高い。
　果たして彼／彼女は、この後どうなる？
　自分が憎まれるだけならばいい。
　しかし彼／彼女が憎しみに囚われ、道を踏み外してしまうようなことがあれば、それは自分の責任だ。
　彼／彼女に贖罪をしなくてはならない。
　自分が許されるべくもないことは分かっている。
　しかしそれは罪を贖わなくてよい理由にはならない。
　それは断じてダメだ。でなければ、自分がこの人生で振るってきた正義が、全て否定される。
　彼／彼女が、最低限、憎悪の鎖に囚われることなく、人として、オーヴァードとして、真っ当に生きていけるようにしなければ。
　願うだけではダメだ。万難を排して、絶対に、為されなければならない。」
願うのではなく、為す。
その少年／少女が気を失うまでの一瞬でそう考え、そして決断した彼は、翌日、少年／少女が入院している病院の病室を一人訪れ、そして、少年／少女と供に、姿を消した。

キャラクター名：拭波 常夜（しきなみ-とこや）

プレイヤー名：

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マルチウェポン 5	5		メジャー	武器	-	対決	-	
効果：	同じ技能の武器2つの攻撃力を合計して使用する EAP93							
カスタマイズ 3	3		メジャー	武器	-	対決	-	
効果：	判定ダイス+LV個 EAP82							
神機妙算 3	2		メジャー		範囲(選択)	対決	80↑	
効果：	範囲変更。シーンLV回 RWP40							
剣精の手 3	3		オート	至近	自身	自動	リミット	
効果：	《カスタマイズ》を使用した判定中に使用可 出目ひとつを10に変更 1回/判定 シナリオ[lv+1]回 HRP81							
縮地 5	5		オート	至近	自身	自動	Eロイス	
効果：	戦闘移動を行う直前に使用 シーン内任意の場所に移動できる 離脱可 シナリオLV回 EAP98							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								