

キャラクター名  
駒切 紅羽 (こまきり くれは)

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	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプション			年齢	5ヶ月	性別	女
覚醒	素体	衝動		殺戮	初期侵食率	50 %
出自	人工生命	経験		実験体	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	37
肉体	1	1	0		4	6	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	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	5	2	射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
決闘者の剣 (妖刀空墨)	白兵	6r+7	3	7		対象が単体の時攻撃力+4
血濡鴉刃	白兵	8r+7		11		C値7。侵蝕+5。HP-2
△~80喰らわれし贅	白兵	8r+7		20		C値7。侵蝕+5。HP-2
八咫之血濡鴉刃	白兵	9r+7		23		C値7。侵蝕+5。HP-2

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: UGN幹部	
ウェポンケース	
コンパクトフォーカス (エンブレム)	

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
実験体	P 憧憬	N 不信感		
鳥の言葉 駒村康司	P 懐旧	N 不信感		
長谷川奈津美	P 尊敬	N 嫌気		
	P	N		
	P	N 不信感		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6    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							
C:ウロボロス	3	2	メジャー					
効果:	C値-lv(下限7)							
原初の赤: 鮮血の一撃	1	3	メジャー	武器		対決		
効果:	白兵ダイス+LV+1。HP-2							
原初の灰: 鮮血の修羅	3	8+基本5	メジャー		単体	対決	殺戮、120	
効果:	ダメージを与えた対象のクリンナッププロセスにLV*10ダメージ、メインプロセス終了後HP5失う							
原初の黒: ライトスピード	1	7+基本3	マイナー	至近	自身	自動	100	
効果:	メインプロセス中メジャー2回。C判定+1							
原初の白: 時間凍結	1	7+基本3	イニシ	至近	自身	自動	80	
効果:	メインプロセス行う。メインプロセス終了後HP-20。シナリオ1回							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100	
効果:	戦闘不能時メインプロセス。シナリオ1回。							
喰らわれし贅	3	1	セット	至近	自身	自動		
効果:	オーヴァードに与ダメ時、シーン中攻撃力+LV*3							
決闘者の剣	1							
効果:								
メモリー (自爆)	1							
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

変異暴走: 殺戮 暴走効果+メジャーアクションでは他のキャラクターを攻撃するか行動放棄するしかできなくなる

ジャームの遺伝子を持ったオーヴァードはジャームになるのか、というテーマの下に某研究組織で生まれた実験体。とあるUGNエージェントの細胞とFHエージェントの細胞で作られたクローンであり、見た目はそのUGNエージェントと瓜二つ。ノイマンとパロールのクロスブリードと思われていたが、時折発症していかないはずのシンドロームの能力の発現や、斬った敵から力を得ていることが確認されるようになり、精密検査の結果パロールではなくウロボロスのシンドロームだったことが判明した。

生まれて間もないが、基本的な教養と戦闘技能は脳に直接インプットされている。知識に経験が伴っていないため、ズレた行動に出ることがある。実験自体は凍結されたが本個体をそのまま処分するわけにもいかず、体の良い使い捨てとして頻りに任務に駆り出されている。

強制的に体を成長させる処置を施されていることが原因で心身が不安定で幼い。戦いにしか自分の存在価値は無いと思っており、普段は大人しいが戦闘狂。戦闘時になると人が変わったように凶暴な一面を見せる。任務遂行にしか意識を向けなかったが、とある任務をきっかけに食や娯楽に対して関心を向けるようになった。