キャラクター名
流　竜馬(ﾅｶﾞﾚ　ﾘｮｳﾏ)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ エグザイル	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	UGNエージェント
オプショナル		年齢	28	性別	男
覚醒	命令	衝動	破壊	初期侵食率	31 %
出自	名家の生まれ	経験	仲間の死	邂逅	友人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	1			3
感覚	4	1	3	1		9
精神	1	0	0			1
社会	1	0	0			1

HP	27
行動値	19
(非装備時)	19
戦闘移動	24
全力移動	48

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			射撃	3		ＲＣ	1		交渉		
回避	2		知覚	3		意志			調達	1	
運転：	1		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
光の銃	射撃	9r+3		LV+2		侵食2
ダブルトマホーク	射撃	9r+3		5		侵食２
ダブルトマホークブーメラン	射撃	9r+3		5		侵食２　CL-2
シャインスパーク	射撃	9r+3		11		侵食9、CL-2、範囲選択攻撃　同エンゲージ不可　1シーン3回

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
レザージャケット	4	2			

合計装甲：	2	合計回避：	0

所持品	
【コネ】ミチル	
携帯電話	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
神　隼人	P 連帯感	N 劣等感		
ジャック・キング	P　友情	N　嫉妬		
車　弁慶	P 連帯感	N 不快感		
美月	P　同情	N　嫌気		
刹那	P 好奇心	N 不快感		
鋼弥	P 好奇心	N 不信感		
みちる	P　純愛	N　不安		

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								
CR:エンジェルハイロウゥ	2	2						
効果：CL-Lv								
光の銃	3	2	ｾｯﾄｱｯﾄﾌﾟﾛｾｽ	至近	自身	自動		
効果：								
光の手	1	2	メジャー					
効果：判定時感覚で振る								
破壊の光	4	2	メジャー	視界	範囲選択	対決		
効果：攻撃+2（射撃）　同エンゲージ不可　1シーンLv回								
滅びの光	3	3	メジャー			対決		
効果：+Lv*3 単体不可								
神の眼	1	2	リアクション	至近	自身	対決		
効果：ドッジを知覚で振る								
リフレックス：エンジェルハイロゥ	2	2	リアクション		自身			
効果：CL-LV								
天使の絵の具	1		自動	視界	シーン			
効果：あたかもゲッターロボがいるように感じさせる								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

先の戦いで市民の命か人質の命か問われたとき、この二人を助けるために犠牲は付いても構わないと感じた。
しかし、結果的に助けることができていない。今回の事件でまた仲間を失ってしまう恐怖を打ち消すように怒りをあらわにする竜馬。
また、自分と同じ境遇である美月、刹那、鋼弥と共に悪である誘拐犯と戦っていきたいと望むが、この3人の心がひとつになっていないことに苛立ちを隠せない。
やはり、自分と息が合うチームは、今捕らわれている隼人、弁慶だと改めて確信できた。
竜馬は戦い続ける。かつてと同じ過ちを犯さぬよう。自分の弱さに打ち勝つよう。