キャラクター名：コモン・フールプランク

プレイヤー名：

シンドローム	ウロボロス	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	
	ソラリス	年齢	１０歳	性別	男
オプショナル	バロール				
覚醒	探求	衝動	妄想	初期侵食率	31 %
出自	安定した家庭	経験	闘いの日々	邂逅	秘密

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

HP	25
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
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			射撃	2	+5	ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：曙光	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	4	
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
スタングレネード	射撃	2r+4				この武器を使用した射撃攻撃の対象は「対象：範囲」となる。この武器による射撃攻撃が命中した場合、対象にバステ[硬直]と[放心]を与える。この武器による攻撃で、HPダメージを与えることはできない。この武器は1シナリオに1回まで使用できる。
拳銃（未所持）	射撃	2r+6		3		
フラググレネード（未所持）	射撃	2r+4		5		この武器を使用した射撃攻撃の対象は「対象：範囲」となる。この武器は1シナリオに1回まで使用できる。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：0　合計回避：0

所持品	
かけがえのない逸品	
ウェポンケース	
情報収集チーム	
コネ：噂好きの友人	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
想い人	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　14　残り財産P：　5

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								
コンセントレイト：Ba	2	2	メジャー			シンドローム		
効果：								
停滞空間	2	5	メジャー	視界	単体	シンドローム		
効果：このエフェクトを組み合わせた攻撃が命中した場合、そのシーンの間対象の【行動値】は0となる。この効果は対象がマイナーアクションを使用することで解除できる。このエフェクトを組み合わせた攻撃で、HPダメージを与えることはできない。このエフェクトは1シナリオにLv回まで使用できる。								
瞬速の刃	2	3	メジャー	武器		白兵射撃		
効果：このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]個する。								
腐食の指先	4	2	メジャー	武器	単体	白兵射撃		
効果：このエフェクトを組み合わせた攻撃が命中した場合、そのシーンの間、対象の装甲値を-[Lv*5](最低0)する。								
影縛りの魔弾	3	2	メジャー	武器		射撃		
効果：このエフェクトを組み合わせた射撃攻撃が命中した場合、そのラウンドの間、対象が行うガードのガード値を-[Lv*3]する。								
ファスタームーヴ	2	2	セットアップ	至近	自身	自動		
効果：そのラウンドの間、自身の【行動値】を+[Lv*4]する。								
ポケットディメンジョン	★							
効果：有り得ない場所に空間を作り出す。								
ディメンジョンゲート	★	3%						
効果：何処でもゲート								
闇夜の烏	★							
効果：影の中を移動できる。影が消滅すると効果は消える。戦闘中は使用できない。GMは〈知覚〉による判定を行わせてもよい。								
元気の水	★							
効果：栄養満点の水を作る								
効果：								
効果：								
効果：								

"曙光"に所属する戦闘員。バロール/ウロボロス/ソラリスのトライブリードで、自身の影の中に物を収納する程度の能力を持つ。
幼いながら冷静さと柔軟な発想を持ち、ハッタリと絡め手を武器に戦う。タイマンは苦手。

彼の性格を語るには、どうしても小さな矛盾が生じる。
年齢に対して高い知性と豊富な知識を持ち物事の分別も弁えているが、一方で悪戯を好んだり好奇心に負けて向こう見ずになるような年齢相応の面もある。
良い子ではあるが気紛れな性質も持ち、言われた事はしっかりやるが愚痴を溢すくらいには不真面目。気を許した相手に軽い嫌味を言う事も。
努力家であり結果を出す為には時間や労力を惜しまないが、一方で自分には不向きと感じた事はあっさりと諦め、思いついた事は即実行する性格でありながら石橋を叩いて渡る慎重さも持つ。傍から見れば考えがコロコロ変わる少年だが、実際には誰よりも広い視野で物事を見つめて行動しているのが彼である。
結論としては気紛れで柔軟性のあり過ぎる少年だが、彼なりに一本の芯はあるが、その芯が他人には見えにくいだけである。
それは決して短所では無く、状況に応じて臨機応変に対応できる長所として機能している。大袈裟に言えば幼くして考え方が自立しているとも取れる。
その為か何処か時折大人びた雰囲気を見せるが、子供には違いなく、何かあれば他人を頼ったり甘えたがる事も少なくない。そこも彼の矛盾性を強めている。
興味のある相手には積極的に接しようとし、兎にも角にもよく喋る。特に年上の異性相手にはより口が回る傾向にあるが、これは単に「女の子」という存在に好奇心があるだけで決してやましい気持ちはあんまり無い。
また、他人との会話の際に口調がころころ変わるのも彼の大きな特徴である。主に敬語・体育会系の砕けた敬語・子供らしい幼い口調の三つを気分で使い分け、彼の独特な雰囲気を強めている。

オーヴァードとしては決して強力な能力は持っておらず、先述の通り自分の影の中に物を出し入れする程度の事しか出来ない。
これは平たく言えばイージーエフェクトの《ポケットディメンジョン》と《元気の水》の組み合わせ技で、自分の影を水溜まりのように変化させる事が出来る。
この水溜まりは別空間への出入り口であり、中は広く巨大な貯水槽となっている。
この貯水槽には何でも入れる事が可能で、必要に応じて取り出す事が出来る。ただし収納した物の総重量が増えるほど、「影が重くなって」しまい動き辛くなってしまう。
だいたい５０ｋｇ程で影を引き摺って歩かなくてはならなくなり、１００ｋｇを超えると影が重すぎて動けなくなるという。今一つピンとこない感覚だが、とに