

キャラクター名  
内海成雅

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ サラマンダー		ワークス	何でも屋	カヴァー	アイアンウォーカー
	オプショナル		年齢	自称21	性別	男
覚醒	生誕	衝動	破壊	初期侵食率	41	%
出自	資産家	経験	心の壁	邂逅	恩人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	57
肉体	4	1	0			5	行動値	-1
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	1	0	0			1	全力移動	18

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	1		意志		1	調達	4	
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:		
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	白兵	5r+1	3	7		白兵単体の場合攻撃力+4
クリスタルシールド	白兵	5r	12	0		
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
リビングコート※重ね着可		7			一度だけ4D軽減可 その場合装備消失
パワーアシストアーマー		25	-10	-5	肉体+2D 白兵攻撃力+5

所持品	
ウェポンケース	
思い出の一品	
ギャランティープラス	
マスターズコネクション	
戦闘用着ぐるみ	
簡易手術キット	
クリスタルシールド	
デモンズシード	

合計装甲: 32 合計回避: -10

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
UGN	P 忠誠	N 公表		
秘密兵器	P	N		
九重	P 親友	N 嫉妬		
春風暁	P 親近感守護対象	N 不安		
茨	P 気のいいやつ	N		
	P	N		
伊集院	P	N		

最大財産P: 10 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								
コンセ(サラマンダー)	2	2	Xジャー		自身			
効果: クリティカル値を-LV(下限値7)								
マグネットフォース	1	2	オート	至近	自身			
効果: カバーリング								
ペインエディター	5	3	常時		自身			
効果: 体力Lv×5 侵食値+3								
氷盾	3	3	オート	至近	自身			
効果: [Lv×5]ガード値								
炎神の怒り	3	3	Xジャー	至近	単体			
効果: 判定ダイス【Lv+1】HP3消費								
煉獄魔人	1	3	Xジャー	至近	単体		リミット	
効果: 攻撃力【Lv×3】炎神でHP消費無し								
氷雪の守護	3	3	オート	至近	自身			
効果: (Lv+1)D点ダメージG ラウ1								
ダイヤモンドダスト	1	3	オート	至近	自身		リミット	
効果: ↑更に3D点軽減G								
バリアクラッカー	3	4	Xジャー	至近	単体		80	
効果: 装甲ガード貫通 level回数								
不死身の炎	3	1d10	セット	至近	自身		100	
効果: [Lv×10]HP増強								
ゆるぎなき心	1	1	マイナ	至近	自身			
効果: バステ[Lv+1]個回復								
イオノクラフト	1	1	マイナ	至近	自身			
効果: 戦闘移動[Lv+2]m飛行移動								
	★							
効果:								

思い出したんだ。  
あの時、あの場所——

世界を救った、なんてそんな大したことはない。  
違和感はいくらでもあったが、それはすでに確信になっている。  
もう一人いたんだ、大切な友が、何故か霞がかっているが確かにいた。

だからこそ、私はその為に歩んでいこう。  
私は私の使命を果たす、己が使命を全うする、いつもと変わらない。

私はUGNであることに誇りを持っていた。  
それは今も変わらないが、この使命を全うするというならばこの場所にいるのはふさわしくないだろう。  
だが、それほど時間はかからないだろう、なぜならば私がしたいのはとても単純明快だからだ。

ただ家出した馬鹿野郎を一発ぶん殴ってから、温かいコーヒーを一杯出すだけなのだから——