

キャラクター名	プレイヤー名
多幸 海富 (タコウ カイト)	

シンドローム	キュマイラ エグザイル	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	高校生 (3年生)
オプション		年齢	18	性別	男
覚醒	死	衝動	破壊	初期侵食率	34 %
出自	複数の兄弟姉妹	経験	喪失	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	5	0	0			5	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	0	1	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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			RC	2		交渉		
回避	4		知覚			意志	1		調達		
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
破壊の爪	白兵	5r	1	9		
コンボ	白兵	10r		11		C値8
コンボ 100%↑	白兵	11r		14		C値7
回避		12r+4				C値7

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0																																								
コネ:UGN幹部		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイ</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>初期:野獣本能</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>初期:入洲町の人々</td> <td>P</td> <td>幸福感</td> <td>N</td> <td>悔悟</td> </tr> <tr> <td>初期:キュマイラ 親戚(ヒトツツ)</td> <td>P</td> <td>尊敬</td> <td>N</td> <td>食傷</td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	初期:野獣本能	P	N			初期:入洲町の人々	P	幸福感	N	悔悟	初期:キュマイラ 親戚(ヒトツツ)	P	尊敬	N	食傷		P		N			P		N			P		N	
ロイス																																													
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイ	消費																																					
初期:野獣本能	P					N																																							
初期:入洲町の人々	P					幸福感	N	悔悟																																					
初期:キュマイラ 親戚(ヒトツツ)	P					尊敬	N	食傷																																					
	P		N																																										
	P		N																																										
	P		N																																										
コネ:噂好きの友人		最大財産P:	4	残り財産P:	0																																								
思い出の一品																																													

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:キュマイラ	2	2	メジャー	-	-	シンドローム/-	-	
効果:	:組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、コンセントレイト(サラムンダー)のように認識して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。							
完全獣化	3	6	マイナー	至近	自身	-/自動	-	
効果:	:このシーンの間、【肉体】の能力値を 使用したあらゆる判定のダイスを+ [LV+2] 個する。ただし、このエフェクトが 持続している間、素手を除くアイテムは すべて装備、使用不可となる。							
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	-/自動	-	
効果:	シーンの間、素手のデータを変更する。							
蛇の動き	2	2	リアクション	至近	自身	〈回避〉/対決	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせたドッジのダイスを+LV個する。							
獣の力	1	2	メジャー	武器	単体	〈白兵〉/対決	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の攻撃力を+ [LV×2] する。							
壁に耳あり	1	2	メジャー	-	-	〈情報〉/-	-	
効果:	すべての〈情報〉に組み合わせることができる。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。							
リフレックス:エグザイル	3	2	リアクション	至近	自身	シンドローム/-	-	
効果:	:組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、(リフレックスサラムンダー)の ように認識して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。							
海の恩恵	★	-	常時	至近	自身	-/自動	-	
効果:	:あなたにえらを作り出す能力があり、たとえ水中でもまったく不自由を感じずに行動できることを表わすエフェクト。海も陸も、あなたにとっては同じ様に過 ぎない。あなたは水中によるペナルティを受けない。							
物質変化	★	-	メジャー	至近	自身	-/自動	-	
効果:	:物品や植物などにその身を変える エフェクト。あなたを見る者は、そこに タンスや一本の木の姿を見るだけだろう。もし誰かがこの変身を見破ろうとした場合、〈知覚〉同士による対決を行なうこと。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

□外見□
縦にも横にもかいかいゴリマッチョ。髪型的にはO巻の乙骨とか伏黒みたいな感じ。制服は怒られない範囲で着崩す派。勝負服は海と波をあしらったシャツの上に、出身である入洲町の市町村章があしらわれた法被風のジャンパーを着てジーンズを履く。頭には家の大漁旗を再利用して作った鉢巻を巻いて気合を入れる。

□人物□
豪快で責任感の強いお兄ちゃん気質。困っている人は積極的に助けようとするが、エージェントとしての割り切りも十分にできている。ただし、いざ精神的に攻められると意外と弱い。目的としては「故郷の海を元に戻す」「故郷の港町を復興する」こと。また、UGNの「オーヴァードと人間の共存」という目的に共感しており、復興の際には「人とオーヴァードがなんの欄もなく一緒に泳げる海」を作りたいと考えている。

□戦法□
自身の四肢を細いタコの足のように変化させたり、内臓を一箇所にまとめてタコのような姿に変化できる。この状態で相手の攻撃を回避する他、触手を硬化させて攻撃したり、腕を鉗や鉗、トライデントに変化させて攻撃する。ミミックオクトパスがモチーフで、モチーフ通りの擬態能力を持つ。空間圧縮などで相手エンゲージに入り、近接型のヘイトを集めて攻撃を回避する回避盾。

□過去□
UGNに引き取られたのは12歳(小6)の夏頃。引き取られる前は入洲町の漁師の家に生まれた5人家族の長男だった。しかし、所属不明のジャーム『陀良(ダゴン)』と彼が従える海洋生物を模したジャーム軍団『死累累湧軍』に襲撃された事件『陀良事変』により家族含め入洲町の住民は全滅。海富本人は襲撃直前に事故で海に落ち、陀良に関わらずオーヴァードとなったため生き残ることができた。