

キャラクター名
一矢 貴之 (いちや たかゆき)

プレイヤー名

シンドローム	バロール モルフェウス	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	サラリーマンか何か
オプション		年齢	42	性別	男
覚醒	犠牲	衝動	自傷	初期侵食率	32 %
出自	父親不在	経験	裏切り (裏社会)	邂逅	てふ/雲外蒼天PC1

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	1	0	0			1	行動値	20
感覚	3	1	3	2		9	(非装備時)	20
精神	2	0	0			2	戦闘移動	25
社会	2	0	0			2	全力移動	50

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	6		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志		1	調達	6	
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
大型拳銃	射撃	9r+4		5		
ナイフ	射撃	9r+5		2		
		0				コンセ+前提
黒き睥睨 (へいげい)	射撃	7r+4		武+9		コスト5/巨人の斧 (邪眼) / ダイス: 巨人の斧-2個、俊速の刃+2個

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
大型拳銃	
ナイフ	
思い出の一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
邪眼<イーヴルアイ>	P	N		
自分のせいで死んだ人達	P 同情	N 悔悟		
てふ	P 庇護	N 不快感		
	P	N 不快感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 16 残り財産P: 4

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:バロール	2	2	×	-	-	-	-	
効果: C値-LV (下限7)								
巨人の斧 (邪眼)	3	3	×			白/射対決	-	
効果: 攻撃力+[LV*3]。ダイス-2個。(邪眼)命中でR中対象のあらゆる判定のダイス-1個。								
ギガンティックモード	1	3	×			範囲選択白/射対決	-	
効果: 組み合わせた攻撃を範囲選択にする。使用後に装備武器が全部破壊される。								
瞬速の刃 (邪眼)	1	3	×			白/射撃	-	
効果: 組み合わせた判定のダイス+LV+1個。(邪眼)命中でR中対象のあらゆる判定のダイス-1個。								
孤独の魔眼	1	3	才	視界	効果	自動	-	
効果: 自身を対象を含む「対象:範囲or範囲選択」の攻撃の判定直前に使用。攻撃の対象を「対象:単体」にし、このキャラクターのみに変更する。カバーリングの対象にならない。シナリオLV回まで。								
魔神の心臓	2	4	×			シンドローム	100↑	
効果: 組み合わせた攻撃が命中した対象は、ラウンド間判定ダイス-lv*3個。対象はマイナー使用で解除できる。								
文書偽造	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 文書をすこく忠実に偽造する								
軽快なる積荷	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 大量の荷物を重さを感じずに持ち運び事ができる。直接持たなくても重力を相殺して浮かせることができる。取得したアイテムを浮かせた場合、このキャラクターが所持しているものとして扱う。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「僕に関わったのが運のツキだ。残念だったな。さようなら。」
「...そう、全部僕のせいさ。僕のせいで死ぬんだ。」
一人称: 僕/二人称: お前、アンタ
外見: クマのある三白眼、ワシ鼻、強くひねくれた長い黒髪、ロングコート
・経歴: 裏社会 (十代後半) → FH → UGN (1桁年前から)
・不幸体質。自分の周りに不幸をふりまくタイプ。大事に思った相手は大体死ぬ。
コードネームはそんな「ジングス」から来ている。「(味方を殺すタイプの) 死神」というあだ名もある。
・周りにふりかかる不幸の一部は「邪眼」によるもの。
・周りからは厄介者扱いされており、単身で任務に赴いたり、一人行動になったりすることが多い。ぼっち。
敵以外とは極力目を合わせないようにしている。
・それなりの実力はあるものの、自分が生還できればそれでいい。どうせ最大限の努力をしても周りの人間は死ぬ。という考えからいつも任務に必要な最小限の働きしかしない。

【今まであった事】
・飼猫が事故死
・小さい頃父親が事故死
・一緒に帰った友達が転落死
・10代の頃に母親が通り魔に殺される
・FHに居た頃妻が殺され、息子が行方不明に
・妹がFHの起こした事件に巻き込まれてしまう
・FH時代に信頼されていた友人を見捨てUGNに下る
・UGNに入った後、前の支部にて相棒が任務中に死亡