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
オプショナル		**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
肉体	1	0	0			1
感覚	3	1	3	2		9
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	24
行動値	20
(非装備時)	20
戦闘移動	25
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）/ﾀﾞｲｽ：巨人の斧-2個、俊速の刃+2個

防具	**価格**	**装甲**	**回避**	**行動**	**メモ**

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
ウェポンケース	
大型拳銃	
ナイフ	
思い出の一品	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	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	メ	-	-	-	-	
効果：	C値ーLV（下限7）							
巨人の斧（邪眼）	3	3	メ			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	メ		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	メ			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	オ	視界	効果	自動	-	
効果：自身を対象に含む「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	メ			ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	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：	文書をすごく忠実に偽造する							
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ぶ事ができる。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「ジンクス」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】
・飼い猫が事故死
・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