

キャラクター名	プレイヤー名
大上 明(オカミハル)	

シンドローム	バロール	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	FHマスターエージェント
	バロール				
オプション		年齢	20代	性別	男
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	33 %
出自	双子	経験	敵性組織	邂逅	保持

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	0	0	1			1	行動値	11
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	11
精神	4	1	2			7	戦闘移動	16
社会	2	0	0			2	全力移動	32

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	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		情報:	FH	2
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
ナイフ	射撃	2r-1	0	2		昔から持っていて愛着がある。
(Ma)(80↓)逃走の棄却	RC	11r+1		0		コンセ、因果歪曲、黒星の門、停滞空間、死神の瞳
(Ma)(80↑)無力の実感	RC	11r+1		0		コンセ、因果歪曲、黒星の門、停滞空間、死神の瞳、悪魔の影
(Ma)(100↑)囚の刻(とらわれのとき)	RC	11r+1		0		コンセ、因果歪曲、黒星の門、停滞空間、死神の瞳、悪魔の影、魔人の心臓

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:FH幹部		ロイス			
コネ:要人への貸し		対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
情報収集チーム		超血統(フルブラッド)	P	N	
ライブラの勝利		大上 明(オカミハル)	P 純愛	N 侮蔑	
		アルフレッド・J・コードウエル	P 有為	N 不信感	
		ケテル	P 感服	N 恐怖	
		ヘブル(エノク)	P 慈愛	N 恐怖	
		三笹 了	P 連帯感	N 不信感	
		尾崎 みか	P 好奇心	N 敵愾心	
		最大財産P:	6	残り財産P:	0

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							
赤方偏移世界	3	2	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果:	ラウンド中、行動値+[LV*2]、戦闘移動距離+10m。							
コンセントレイト:バロール	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	C値-Lv(7まで)							
因果歪曲	5	3	メジャー	-	範囲(選択)	シンドローム	-	
効果:	組み合わせたエフェクトの対象を範囲(選択)に変更する。ただし自分と同エンゲージにいるキャラクターは対象に出来ない。1シナリオにLV回まで。							
黒星の門	5	2	メジャー	-	-	シンドローム	ピュア	
効果:	「自分と同エンゲージにいるキャラクターを対象にできない」効果を打ち消す。このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個。							
停滞空間	5	5	メジャー	視界	単体	シンドローム(対決)	-	
効果:	射撃攻撃を行い命中した時そのシーン中対象の行動値は0となる。これは対象がマイナーの消費で解除可。1シナリオにLV回まで。							
死神の瞳	9	3	メジャー	視界	単体	RC(対決)	-	
効果:	射撃攻撃を行い命中した時次に行う攻撃のダメージを+[LV+2]Dする。なおこの攻撃で対象にHPダメージを与えることはできない。							
悪魔の影	1	5	メジャー	視界	単体	RC(対決)	80↑	
効果:	射撃攻撃を行い命中した時対象は次に受ける攻撃にリアクション出来ない。なおこの攻撃で対象にHPダメージを与えることはできない。							
魔神の心臓	2	4	メジャー	-	-	シンドローム(対決)	100↑	
効果:	組み合わせた攻撃の命中時、ラウンド中対象の判定ダイス-[LV*3]。マイナーで解除可。							
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	相手が判定を行う直前に使用。その判定を失敗とする。1シナリオに1回まで。							
黒星粉砕	1	4d10	メジャー	視界	範囲(選択)	自動	120↑	
効果:	他エフェクトと組み合わせ不可。対象に[LV+5D]のHPダメージ。リアクション不可。1シナリオに1回まで。							
ディメンションゲート	★	3	メジャー	至近	-	自動	-	
効果:	知っている場所へのゲート作成。							
ポケットディメンション	★	-	メジャー	至近	-	自動	-	
効果:	あり得ないはずの空間の作成。							
効果:								

(前データ)  
能力を不気味に思った両親に捨てられ、UGNに拾われた双子の弟。添えられていた名札に「大上 明」としか書かれていなかったため兄弟で読み方を変えて名付けられた。アキラとは違いUGNには感謝はしているものの懐疑的。一人でやっていけるだけの力を手に入れ兄弟でUGNを出ようと考えている。唯一の家族であるアキラと自分を鍛えてくれた先生のことを大事に思っている。元々体があまり強くなかった上能力も直接戦闘するには不向きであったため、後方支援的な戦闘スタイルを身に着けた。ほとんど動かさずに戦況の全てを見て敵の行動を阻害する姿からパノプティコンと呼ばれるようになった。真面目ではあるがノリは軽め。だがノリの軽さは他人に心を開けないことの裏返しでもある。

(今データ)  
後述の事件が切っ掛けとなりUGNからFHへ所属を変え、そこで実績を積みマスターエージェントと呼ばれるまでになった。ハルはオーヴァードの救済、自分のようにオーヴァードになったことが原因で人生を歪められないようにすることを目的としており、オーヴァードを救うためにはこの歪んだ現状を打破する必要があると考えている。つまり、非オーヴァードとオーヴァードが混在する世界ではなく、すべての人類がオーヴァードの世界を作ること。それが彼の目的だ。  
ある事件の解決中、ジャム化してしまった自分たちの教官に当たる人物の撃破を双子の兄のアキラと共にしよう命じられた。ハルは家族のような存在であった教官を殺すことに強く反発し命を拒否したが、傷ついていくアキラといつまで経っても到着しない増援に押され結局戦うことになった。これがきっかけとなりこの世界や正義について思い悩み、さらにUGNへの不信が募ったことでUGNを去ることとなった。ハルはUGNのこの判断が正しくないものだったと考えており、さらに思い悩んでいたときにUGNの暗部に触れたこともあってUGNを離れる意思が確たるものとなった。ハルはこの事件ののちUGNを去りFHに所属を変えた。

The road to Infinite Light / Ep.2 Ethical Hermit  
【PC②】  
ロイス:『ハーミット』  
推奨感情:有為/敵愾心  
カヴァー/ワークス:指定なし/FHエージェント