

キャラクター名
夜空 アキラ (よぞら あきら)

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ハヌマーン		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	ストリートチルドレン
	オプショナル		年齢	17歳	性別	男
覚醒	渴望	衝動	飢餓	初期侵食率	35 %	
出自	天涯孤独	経験	仲間の死	邂逅	幼馴染	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	16
感覚	2	0	2			4	(非装備時)	16
精神	1	0	1			2	戦闘移動	21
社会	2	0	0			2	全力移動	42

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	2		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			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
流れ星	白兵	8r+1	6	6		エフェクト1+2+3 CRT-2 浸食値+8
流星群	白兵	8r+1	6	6		エフェクト1+2+3+6 CRT-2 浸食値+12 上記の範囲化
星光 (ステラ)	白兵	12r+1	6	7		エフェクト1+3+8+10 CRT-3 浸食値+13 威力ライスピ全部棄せ

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思いでの一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
神速の担い手	P 有為	N 恐怖		
星河ヒカリ(ほしかわひかり)	P 遺志	N 悔悟		
坂木 定介	P 執着	N 脅威		
訓練生時代の仲間	P 連帯感	N 悔悟		
アカーシャ	P ☆約束	N 贖罪		
×イゴ-ロナク	P 懐旧	N 脅威		
×天城 空牙	P 親近感	N 劣等感		

最大財産P: 4 残り財産P: 2

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	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: CRT-LV								
骨の剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 素手置き換え 命中: -1 攻撃力: LV+5 ガード値: 6 白兵								
貪欲なる拳	3	3	メジャー	武器		白兵		
効果: 白兵ダイス+Lv+1個								
異世界の因子	1	5	オート	視界	効果参照	自動成功	80↑	
効果: 自分の登場しているシーンで使われたエフェクト一つ対象。そのシーン間そのエフェクトを取得。その際のエフェクトレベルは1。Eエフェクトとピュアブリードエフェクトは対象外。シナリオ1回。								
スタートダッシュ	1	3	セットアップ	至近	自身	自動成功		
効果: 離脱の行える戦闘移動を行える。シーンLv回								
獅子奮迅	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	白兵		
効果: 白兵を範囲(選択)化。1シナリオLv回								
先手必勝	2		常時	至近	自身	自動成功		
効果: 行動値を+Lv×3。浸食基本値+4								
ライトスピード	1	5	マイナー	至近	自身	自動成功	100↑	
効果: メインプロセスにメジャーアクション×2。判定のクリティカル+1。シナリオ1回								
子羊の歌	1	4	オート	視界	単体	自動成功	100↑	
効果: 対象のHPダメージが適応される直前に使用。対象を自分に変更。この時のダメージは軽減できない。シナリオ1回。								
スピードスター	1	3	セットアップ	至近	自身	自動成功	Dロイス	
効果: ラウンド間与えるダメージに+行動値。そのラウンド間リアクション不可。1シーン1回								
異形の歩み	1		常時	至近	自身	自動成功		
効果: 肉体を変形してどんな場所にも移動可能。GM判断で【肉体】で判定。								
軽功	1		常時	至近	自身	自動成功		
効果: すさまじく身軽で壁面も水面でも走破可能。								
効果:								

暗い世界にも明かりはあると信じていた。
地獄の中でも生きてさえいればいつか救われる日がくると信じていた。
その驕りが彼にとっての星の喪失として返ってくるまでは。

ただガムシャラに駆け抜けてきた。
周りを見る余裕はなかった。自分が生きるのに必死だった。
その言い訳は後悔として残り続け、二つのエフェクトとして顕現した。
人を守るための唄と可能性を秘めた因子。
守りたい者を失ってから得られるとはなんとという皮肉か。

しかし今日も彼は日々を生きていく。
絶対に生き残る、その誓いが胸に残り続ける限りは。

■備考
速さに特化したエフェクトは訓練生時代に磨いた物。
彼は自身の生存戦略を速さに賭けたのだ。

当人も自覚していないがその速さならば
仲間の危機にも駆け付けられるという想いがあった。