

キャラクター名
終 信霊

プレイヤー名

シンドローム	バロール オルクス		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
			年齢		性別	
オプション	覚醒	感染	衝動	飢餓	初期侵食率	28 %
	出自	親の理解	経験	盟友	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	0	1	0			1	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	3	0	0			3	全力移動	24

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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ミーミルの覚書	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
盾の人/シールド	P	N		
浅木 鉄牙GR	P	友情	N	劣等感
古間木 間古PU	P	尊敬	N	嫉妬
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 残り財産P:

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								
C・オルクス	3	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果: 判定C値-1								
領域の声	1	1	メジャー	-	-	情報:		
効果: 判定+Lv+1d								
孤独の魔眼	3	4	オート	視界	効果	自動		
効果: 自身を対象に含む範囲または範囲(選択)の攻撃の判定直前に宣言する。その攻撃を対象:単体に変更し、対象を自身にする。シナリオLv回								
カバーディフェンス	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: ダメージロールの直前に宣言。カバーリングを行う。シナリオLv回								
隠された世界	1	1d10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果: 対象:単体でない攻撃の判定直前に宣言。その攻撃を対象:単体に変更する。対象は改めて選択する。シナリオ1回								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果: 判定直前に宣言。その判定を失敗にする。シナリオ1回								
空中庭園	1	8	セット	視界	シーン(選択)	自動	120%	
効果: 対象は戦闘移動を行う。また、この移動では離脱を行える。シナリオ1回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

終 信霊(ひいらぎ しんじ)

成長案

- 力の法則(最優先。ぶっちゃけ初期時点だとダメコンしかできないほぼ役立たず)
- 支配者の王錫(取るエフェクトなくなってきたとき力の法則のレベルを上げる用)
- 時の砂時計(制限なしオート打消し、フレイバー的に欲しい。)
- 交渉をガン上げし、空中庭園で接触したのち奈落の法則でC値-、束縛の領域で攻撃一回封じ(ロマン)

能力

《ワーディング》と同時に因子を散布し、シーンを自身の領域とする。

領域内では以下の三つの能力を行使することができる

- 1: 時間と重力の操作による攻撃の無力化
- 2: 領域操作による威力の増加
- 3: 他人との思い出や感情を焼却することで可能になる味方へのダメージのフィードバックとダメージの軽減

「因子解放、領域展開。『無情転身』」

設定

幼少期は随分と平凡な人生を歩んでいた。親はレネゲイドに理解のある人間だったが、常人に生まれた信霊はレネゲイドのこなど知る由もなく育っていった。ある日オーヴァードとして覚醒し、両親の手引きでUGNに入ることになる。

RCの訓練も行き、これからの進路をどうするか悩んでいたところ、同じくらいの歳の浅木 鉄牙がエージェントとして戦うことを知った。自分と同じ歳の男が命を懸けて戦う姿に羨望と嫉妬のような気持ちを抱き、遅れてエージェントになる。

しかし能力の都合上ジャーム化の危険性が懸念され、難しい任務には同行する機会が少なく、同期の鉄牙は多国籍特殊部隊『MIST』に推薦されるにまで至った。