キャラクター名
鶴来 貫　つるぎ いずる

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	探求	衝動	闘争	初期侵食率	34 %
出自	親の理解	経験	トラウマ	邂逅	保護者:千城寺薫

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	0	0	0	1		1
精神	6	0	0			6
社会	2	0	0			2

HP	28
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
全力移動	26

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		25	ＲＣ	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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
必中の弓	射撃	1r+25		11		命中しなかった場合暴走。
飛翔の姿	射撃	7r+25		11		メジャー:コンバットシステム
白鶴の姿	射撃	7r+25		-		リアクション:リフレ:ノイマン/コンバットシステム/守りの弾
飛翔の姿100↑	射撃	10r+25		11		メジャー:コンバットシステム

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	
必中の弓	
コネ:噂話、UGN幹部	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
遺産継承者:必中の弓	P	N		
森谷晴海	P　友情	N　隔意		
佐倉春子	P　純愛	Nどぎまぎ		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　4	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								
武芸の達人	5	基+4	常時	至近	自身	自動	-	
効果： 達成値+[LV×3]、暴走時不適用								
コンバットシステム	5	3	メ/リ	-	-	対決	-	
効果： 判定D+[LV+1]								
リフレ:ノイマン	2	2	リ	-	-	対決	-	
効果： C値-LV(下限7)								
守りの弾	1	5	オート	至近	自身	自動	-	
効果： タイミング:リアクションと組み合わせ可、<射撃>武器装備中20m以内の達成値を難易度とし、成功した場合攻撃は失敗。								
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100	
効果： 戦闘不能直後に使用、メインプロセスを行う。メインプロセス終了時に戦闘不能、1シナリオ1回								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

鶴来　貫　つるぎ　いずる
概要:17歳の男子高校生。弓道部に所属し、部活に取り組むスポーツ学生。
UGNに非常に強力的なイリーガルだったものの、ジャーム化事件によって重いトラウマを抱え、
UGNと距離を取るようになった。
覚醒は探求、衝動は嫌悪。己の力を磨き高め、今の自分に不満を持つ。さらなる成長を飽くことなく求め続ける。
UGNと距離を取った今もなお、トラウマを再現しかねない弓道は続けている。そのことが何よりも彼自身の願望を色濃く表している。

一人称:俺
二人称:君、~さん
三人称:あの人
性格:穏やか、おっとり、大人しい、正義感がある、物腰が柔らかい、勝負事には拘る、負けず嫌い、ギャンブルはやめとけ、有能な奴が大体の事すればいい思考
好きなもの:順位の出ることがら、勉強、かわいい動物、渋い食べ物、焼肉、スポーツ、雪山
趣味:野鳥観察、弓の鍛錬

出自:【親の理解】
かなりレネゲイドに理解のある家族のもとに生まれた。
祖先がのこした伝説の弓と、かの名手に倣い必ず弓道を習うしきたりがある。(趣味程度でも可)
弓道を極めたい・この力によって名を上げたいと強く願った者だけが扱えるという弓が保管されている。

覚醒:【探求】
しきたりに合わせて弓道を習っていた貫。
最初は言われるがままにやっていたこれも、いつしか自己実現のための道となっていた。