

キャラクター名
藤嶺風渡 (ふじみね かざと)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	フリーター
	ハヌマーン					
オプション			年齢	20代	性別	男
覚醒	忘却	衝動	自傷	初期侵食率	33 %	
出自	父親(母親)不在	経験	脱走	邂逅	実験体仲間	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	2	1	1			4	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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	8		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志		1	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
□□ 決闘者の剣装備		0				※※ダイス数は侵蝕値DB含んでいます※※
		0				
通常コンボ	白兵	11r+8	3	6		コンセ+かまいたち(+援護の風)
100↑	白兵	14r+8	3	6		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウエポンケース	
決闘者の剣	
デモンズシールド	
思い出の一品	
コネ: UGN幹部	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
賢者の石	P	N		
過去の記憶	P 憧憬	N 隔意		
生き残った仲間	P 友情	N 不安		
側崎未鳥 (かわさき みどり)	P 友情	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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: ハヌマーン	2	2	Xジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-1								
かまいたち	1	2	Xジャー	視界	-	対決/白兵	-	
効果: 白兵攻撃の射程を視界に変更。攻撃力-5								
マシラのごとく	6	5+1	Xジャー	-	単体	対決/白兵	80↑	
効果: 攻撃力[LX×10]、ダイス-5個、1シナリオ1回								
援護の風	7	2	オート	視界	単体	自動	-	
効果: ダイス+LV個。1ラウンド1回。								
リミットリリース	1	6	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: C値-1(下限値5)。1シナリオ1回								
風の支配者	★							
効果:								
高濃度酸素バブル	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

- 過去の記憶 ○憧憬/隔意
- 生き残った仲間 ○友情/不安
- 側崎未鳥 友情/○悔悟
- 側崎教吾 ○遺志/悔悟
- ハルモニアスグリーン(賢者の石) 穏やかな気持ち/○忘れたくない
- 生きる意志 一緒に生きよう/死にたい気持ち

1話の戦いで日本刀が壊れたということにして、武器を決闘者の剣(日本刀の形状をしている)に持ち替えます!!!!
 決闘者の剣装備(日本刀除外)、コネ: UGN幹部取得、調達-1、白兵+2
 (日本刀を手放し、調達-1し、コネ取得した分、財産点が0→+2に変動しています)
 未鳥くんへの感情は相変わらず友情/悔悟ですが、N感情を表にして、感情の内容を変えました。

口調: 一人称は私・僕/二人称はあなた・君/昔からの仲間にはタメロ・僕、他の人には敬語・私。

ひ弱なオーヴァード。風に吹かれて飛ばされてしまいそうな体躯をしている。
 おまけに忘れっぽい体質で、任務の途中で任務自体を忘れてしまうことや、自分の名前すら思い出せなくなることもしばしば。
 それでもUGNエージェントとして所属できているのは、風渡がプロジェクト・アダムカドモンの生き残りであり、賢者の石の適合者だからである。