キャラクター名: 鳴神　光　なるかみみつる

プレイヤー名:

シンドローム	ブラックドッグ サラマンダー	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	中学生
オプショナル		年齢	14	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	破壊	初期侵食率	42 %
出自	天涯孤独	経験	純粋培養	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	1	0	0			1

HP	32
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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
大槌	白兵	5r-1	2	12		全力移動-10m ウェポンマウント指定
100%未満	白兵	5r+3	2	30		
100%以上	白兵	5r+5	2	33		

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	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	2	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							
コンセントレイト	2	2	メジャー			シンドローム		
効果：	C値-lv 下限7							
加速装置	3	2	セットアップ					
効果：	ラウンド中行動値+lv×4							
ヴァジュラ	3	3	セットアップ					
効果：	暴走、暴走中攻+lv×3、シーン中							
ワイルドファイア	3		常時					
効果：	基侵+4 暴走中、行動値+lv×3							
ウェポンマウント	1		常時					
効果：	基侵+2 lv×5+5の武器を常備化							
アタックプログラム	2	2	メジャー			白兵		
効果：	達成値+lv×2							
紅蓮の憎悪	3		常時					
効果：	基侵+3 バステ中攻+lv×3							
ミカヅチ	2	6	メジャー			シンドローム	Dロイス	
効果：	ダメ+3D lv回/シナリオ							
ショート	1							
効果：								
セキュリティカット	1	1						
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

UGNチルドレンの少年。
親の顔も知らず、物心ついた時にはUGNに所属していた。両親がいない事については特に思うところはなく、むしろ親代わりの大人が多くいるので幸せだと感じている。
UGNでの生活をずっと送っていたため、裏側の生活の方が彼にとっては日常。一般人に混ざっての生活は一先ず大きな問題はなく送れているのものの、周囲とのズレにやや困っている。
とある任務で人手不足が問題になり、荷物の運搬に携わることになった。その際、FHエージェントの襲撃に遭い、親代わりの人の一人が重傷を負った。自身も余波で怪我をしてうずくまっていた時、FHエージェントは聞いてもいないのに、得意げな様子で襲撃理由やUGNのエージェント達を口汚く扱き下ろした。その時、どうしようもない怒りが心中で暴れ回った。そして、不意に雷鳴が轟き、気付けば自身は稲妻を纏い、FHエージェントをのしていた。ついに、彼もオーヴァードへと覚醒したのだった。
以来、雷という強大な力を制御すべく、玉野椿を師と仰ぎ研鑽を重ねている。
戦闘スタイルは、何処からともなく取り出した大槌を振り回し、稲妻の如き速さで戦場を駆け回る肉弾戦のスペシャリスト。稲光の如き速さで、敵を大槌で粉砕して回る姿から、コードネームは雷槌(いかづち、ミョルニル)と名付けられた。
性格は柔和で、滅多に喧嘩をするようなこともない大人しい子という感じ。しかし、キレたら手がつけられなくなる程の暴れっぷりを見せる。そのため、職員からは「普段大人しい子が怒ると怖いって本当なんだな」と言われ、一部の(キレさせたことがある)人からは恐れられている。

一人称:僕　(キレた時や暴走状態の時)俺
二人称:あなた、君、○○さん(君)
作戦の好みは特になく、ただ効率が良いか、犠牲者がでないかという点を重視する。
そのため、暴れ回るのが効率が良いとなるならば遠慮なく暴れ回るし、戦闘を避けるのが効率が良いならば可能な限り戦闘行動は避ける。