キャラクター名	プレイヤー名
産形 終（うぶかた しゅう）	

シンドローム	バロール エグザイル	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	男子高校生
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	生誕	衝動	闘争	初期侵食率	33 %
出自	犯罪者の子	経験	適性組織	邂逅	好敵手

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	1	1			4
感覚	2	0	1			3
精神	2	0	1			3
社会	2	0	0			2

HP	31
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
全力移動	28

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	4		射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報 ：UGN / +1ポイント割り振りで2レベル分上昇	3	
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
素手	白兵	4r+4	0	-5		素手を武器として使用した場合
魔眼槍[Lv2]	白兵	4r+13	5	+9		命中-4,攻撃力+[LV+7],バッドステータス硬直付与、ガード値5

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
厚木 萌（アツキ モエ）	P 遺志	N 悔悟		
父親	P 同情	N 憐憫		
FHエージェント	P 懐旧	N 侮蔑		
時使い（クロノトリガー）	P	N		
PC3 郡山 織紀（こおりやま しき）	P 誠意	N 不信感		
PC1 騎士堂 ちかい	P 信頼	N 隔意		
	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								
コンセントレイト:バロール	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果：クリティカル値を-LVする（下限値7）								
魔眼槍	2	5	マイナー	至近	自身	-	-	
効果：魔眼を変化させ武器を作り装備する								
魔王の理	1	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果：組み合わせた攻撃の攻撃力+[LV×2]								
瞬速の刃	1	3	メジャー	武器	-	白兵	-	
効果：武器の速度を増大。組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個する								
自動触手	2	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：ガードの際に反撃する触手を生やす。[LV×3]点ダメージ与える。1ラウンドに1回まで								
偏差把握	★	-	メジャー	視界	シーン	-	-	
効果：周囲の物体の位置などを把握する。隠れている者を見つける場合は〈知覚〉判定								
擬態の仮面	★	-	メジャー	至近	自身	-	-	
効果：顔や姿を変化させる								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

【GMさんへ】
エフェクトは「エフェクトアーカイブ」を参照しています。
2レベル分のフリーポイントは「魔眼槍」と「自動触手」に1ポイントずつ振っています。

ライフパス「邂逅」で取得されるべきロイスを消し、Dロイス「時使い（クロノトリガー）」に入れ替えています。
セッション中に使うかわかりません。どちらかというとフレーバーとして取りました。
・「厚木萌」が亡くなることになった任務には相棒として共に参加しており、本来ならば自分も死んでいた
・魔眼の力が覚醒して無意識に時を超越し、敵を倒すことができた
・「厚木萌」にその力は無かったので残念だが彼女は死んだ

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝以下自分用メモ
【キャラについて】
・無駄なことを話さないだけで無口というわけではない。コミュニケーションは取れる
・他の人と共通の話題はあんまり無さそう。アニメは幼少期には見たかもしれないが今は見てない

【シナリオ概要】
PC の消費経験点：15 点
必要ルールブック：１，２、上級、EA、IC
PC2:過去に相棒を失った

キミは 1 年前友人であり相棒でもあった「厚木萌」を任務で亡くしている。