

キャラクター名
小日向 あやの (こひな あやの)

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス ハヌマーン	ワークス	高校生	カヴァー	
オプション		年齢	15	性別	女
覚醒	感染	衝動	飢餓	初期侵食率	28 %
出自	捨て子	経験	諦め	邂逅	新しい家庭

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	2	1	0			3	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	1	0	0			1	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	6		射撃			RC	5		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
回避の方がいいかな?		3r+6				3dx+6@7 侵:3 回避を行う
仲間を強化が得策かな		0				侵:4 次のメジャーのダイス+1 C値-1
自分を強化しておこうかな		0				侵:4 次のメジャーのダイス+1 C値-1
次に賭けるのがいいかな?	RC	3r+5				3dx+5@8 侵:4 次を与えるダメージ+4D

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
D:輪廻の獣	P	N		
原田美奈子	P ○尊敬	N 無関心		
戦い	P 好奇心	N ○恐怖		
	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								
リフレックス:ハヌ	3	2	リ	-	自身	対決	シ	
効果: リアクションのC値-LV								
コンセントレイト:バロ	2	2	メ	-	自身	対決	シ	
効果: メジャーのC値-Lv								
切り払い	1	1	メ/リ	-	自身	対決		
効果: 白兵でリアクション								
暴食の神蛇	1	4	メ	至近	単体	対決	80↑	
効果: 素手限定。対象はリアクションを行えない。さらにエフェクトで増加した装甲値を無視してダメージを算出する。								
マシラのごとく	3	5	メ	至近	単体	対決	シ/80↑	
効果: 攻撃力+[LVx10]ダイス-5。								
死神の瞳	3	4	メ	視界	単体	対決		
効果: ヒットした場合次に与えるダメージが[LV+2]Dされる								
エンジェルヴォイス	1	4	メ	視界	単体	自動		
効果: 次に行うメジャーのC値-1 ダイス+LV								
真偽感知	1	2		視界				
効果: 相手が嘘をついているかを調べる。(RC判定を要求してもよい)								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

東京S市の高校に通う高校生。引っ込み思案で、自分から身を引くタイプ。子供の頃、親に迷惑をかけないようにと我儘を言わないようにしていたら親に何を考えているのかわからないと言われる。その後、誰も怖がらせないように求めること自体をやめてしまった。現在は、原田の影響もあり多少はマシになってる。現在の家庭は捨てられたところを親戚に引き取られた。

ある時、怪我をした子犬を助けた後数日後にオーヴァードに覚醒してしまった。その後、UGNに協力を求められ断り切れずUGNに協力している。

戦闘スタイルは研究と実践。相手の動きを見て色々な方法で攻撃や防御をしていくという戦闘スタイルを取る。裏で戦いを楽しんでいるんじゃないかと言われるレベル。暴走時は、自分の底にある戦いという駆け引きに飢える獣が出てくる。