キャラクター名: 四翠 双

プレイヤー名:

シンドローム	ハヌマーン キュマイラ	ワークス	何でも屋	カヴァー	
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	感染	衝動	嫌悪	初期侵食率	29 %
出自	政治権力	経験	平穏への憧れ	邂逅	相棒（自由）

	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	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	31
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
全力移動	16

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	1		射撃			ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	1	
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
ディア（決闘者の剣）	白兵	5r+1	3	7(12)(16)		単体の場合攻撃力+4 経験点15 強化素材で攻撃+1 ウェポンカスタマイズで+4
愚者の剣	白兵	9r+1		28		敵指定単体　クリティカル値-2 コスト6(セットアップ含まず)
選ばれた一振り・風	白兵	10r+1				100制限　100時記載　クリティカル値-4(下限5)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
	0				

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
強化素材	
ウェポンケース	
メモリー（塔崎　ノア）	
ウェポンカスタマイズ	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
ストレンジネイバー	P	N		
相棒	P　信頼	N 劣等感		
両親	P　誠意	N 引け目		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	残り財産P： 0

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							
オリジン:ヒューマン	1	2	マイナー		自身	自動		
効果：	シーン中、達成値+lv							
ターゲットロック	3	3	セットアップ	視界	単体			
効果：	単体指定、指定対象への攻撃する場合攻撃力+Lv×3							
攻性変色	3	3	セットアップ		自身			
効果：	ターゲットロックの効果に+lv×5へ　暴走付与							
吠え猛る爪	1	2	メジャー	武器		白兵		
効果：	装甲値無視　攻撃力-(5-lv)							
コンセントレイト:ハヌマーン	2	2	メジャー					
効果：	クリティカル-lv							
援護の風	5	2	オート					
効果：	ダイス数+lv ラウンドー回							
リミットリリース	1	6	オート				100	
効果：	シナリオ１回　クリティカル-1　下限5							
マシラのごとく	3	5	メジャー			シンドローム	80	
効果：	Lv×10 ダイス-5							
風の支配者	1							
効果：	風起こし							
軽功	1							
効果：	壁走り、水面走り							
効果：								
効果：								
効果：								

選ばれた一振り・風　普段抑えているレゲネイドの力を解放し、ディアに風を纏わせた一撃を放つ。レゲネイドウイルスの侵蝕の問題や、肉体の負担などの問題があり連発はできないが、現状行える最大の一撃である。因みに未完成、吹き荒れる嵐を圧縮し、一発に込められれば更なる一撃と化す。メタ的に言えばマシラが待ってる。

100%　36(タゲロ攻勢変色)+16-3

成長方針、マシラ→ライトスピード（二回攻撃）→獣の王（リアクション不可）

ストレンジネイバーにより、オリジン:無料取得
シスイ ソウ

現在18の住所不定のイリーガルの青年。
イリーガルなので無職ではない。
自分のことを凡人と認識しており、ディアが居ないと戦いにならない存在であると考えている。
実際のところは、少なくともハヌマーンは双の力であるため認識は間違っている。

容姿は黒髪のどこにでもいる青年。
黒髪のに混じる白はオーヴァードに覚醒した際に変化したもの。恐らくディアの影響。

経歴
数年前、とある剣を触ったことによりオーヴァードに覚醒、以降、頭の中から声が聞こえるようになる。
その後、剣と共に両親から離れ旅を始める。