

キャラクター名 プレイヤー名

| | | | | | | |
|--------|--------|----|------|------------|-------|-------|
| シンドローム | ソラリス | | ワークス | UGNエージェントC | カヴァー | 蟒蛇衆 腕 |
| | ハヌマーン | | | | | |
| | オプショナル | | | | | |
| | | 年齢 | 19 | 性別 | 男 | |
| 覚醒 | 死 | 衝動 | 破壊 | | 初期侵食率 | 34 % |
| 出自 | 親類との確執 | 経験 | 死と再生 | | 邂逅 | |

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP | 29 |
| 肉体 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | 行動値 | 9 |
| 感覚 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | (非装備時) | 9 |
| 精神 | 2 | 1 | 0 | | 4 | 7 | 戦闘移動 | 14 |
| 社会 | 4 | 0 | 0 | | | 4 | 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 | | 5 | 射撃 | | 5 | R C | 6 | 5 | 交渉 | | 5 |
| 回避 | | 5 | 知覚 | | 5 | 意志 | 1 | 5 | 調達 | 1 | 5 |
| 運転： | | 5 | 芸術： | | 5 | 知識： | 2 | 5 | 情報：UGN | 1 | 5 |
| 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 |
|--------|----|------|----|-----|----|---|
| | | 5r | | | | 侵蝕5<煽動の香りLv5> 指定した対象攻撃時、判定D+[Lv個] |
| | | 5r+9 | | | | 侵蝕4<護風の風>+<ウィンドブレス> 判定D+Lv個/達成値+[Lv×3] |
| | | 0 | | | | 侵蝕3<シュガーラッシュ>任意のエフェクトLv+2 |
| 蛇の研鑽 | | 0 | | | | 畏怯10<3メモリ>対象が戦闘不能時1Pを最大まで回復して発生 発生された対象の20分-20分(任意の数) |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | |
| | | | | | |

[illegible]

| 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 | | | | | | | |
| 妖解放 | 1 | 1D10 | セットアップ | 至近 | 自身 | 自動 | D015 | |
| 効果: | Xジャ判定のC値-1(下限5)/暴走状態へ | | | | | | | |
| 煽動の香り | 4 | 5 | セットアップ | 視界 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: | 指定した対象攻撃時、判定D+[Lv個] | | | | | | | |
| 援護の風 | 5 | 2 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: | 判定直前/判定ダイス+Lv個 | | | | | | | |
| ウィンドブレス | 3 | 2 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | リミット | |
| 効果: | <援護の風>使用時の達成値+[Lv×3] | | | | | | | |
| フェイタルヒット | 3 | 4+2 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | 100% | |
| 効果: | ダメージ+[Lv]D | | | | | | | |
| 荒ぶる爪 | 5 | 4 | Xジャ | 対決 | - | 対決 | 120%破壊 | |
| 効果: | 組合わせた攻撃力+[Lv×4]/対象単体は組合わせ不可 | | | | | | | |
| サイレンの魔女 | 5 | 5 | Xジャ | 視界 | シーン選択 | 対決 | - | |
| 効果: | 攻撃力+[Lv×3]の射撃/装甲無視/コンセ不可 | | | | | | | |
| 流血の胞子 | 1 | 2 | Xジャ | 視界 | - | 対決 | - | |
| 効果: | 命中時<邪毒>を与える/ランクはLvになる | | | | | | | |
| ポイズンマスター | 4 | 4D10 | Xジャ | 至近 | - | 自動 | D015 | |
| 効果: | <蟒蛇毒>を付与、回復不可/ランクLv×2/クリナップ 終了時解除 | | | | | | | |
| オーバードーズ | 3 | 4 | Xジャ/リアクション | - | - | - | 100% | |
| 効果: | 全エフェクトLv+2 | | | | | | | |
| マシラのごとく | 3 | 5 | Xジャ | - | 単体 | 対決 | 80% | |
| 効果: | 攻撃力+[Lv×10]/ダイス-5個 | | | | | | | |
| ヨモツヘグリ | 1 | 10 | オート | 至近 | 単体 | 自動 | 120% | |
| 効果: | 蘇生/蘇生された対象-LvD点(出た目の任意の数)昇 | | | | | | | |
| シュガーラッシュ | 3 | 3 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: | EF使用直前/17以外Lv+2 | | | | | | | |

元は神職の一族に生まれた人間。
主に神に仕えながら病への加持祈祷を生業としていた。
幼い頃から神職に携わる者として神話や神道の教えを学んだ。
伊邪那岐と伊邪那美の黄泉比良坂の黄泉がえりの逸話などを聞くうちに、不死や蘇生に興味を抱く。

神様ならできて、人間は出来ないなんて決めつけるのはつまらないでしょう。

病に対しても加持祈などのいわゆる神頼みだけで助からないことを多く見ていくうちに神に対しての猜疑心を抱いていく。何故助からないのを見てきているのに他の方を探さないのか？理解ができなかった。神に対して冒瀆的で罰当たりともいえる思想を持つ彼を、一族の皆は鬼に憑かれてると疎んだ。

母を立てる為、自身の思想はあまり大っぴらにせず生きていたが、
母が病での没後には神頼みの一つ覚えしかないやうな方がうかして居る！
と神の教えを否定して、かねてより興味のあった医術を学び始め不死と蘇生という未知の領域へ手を伸ばした。
追い求めていく内に、神話などで聞いた黄泉がえりは本当にあるのか？という疑問を解消するために自死を選んだ。
その際にオーヴァードにて覚醒して生き返った。ネケグイドの力による黄泉がえりではあったが
これをヒントにすれば蘇生も不死も不可能ではない！と考えていた。

本格的に不死を追い求める為に蟒蛇衆の門を叩いた。

実の母から容姿を褒められて育った為、自分の顔が一番可愛いと思っている。
一種の呪いのようなもの。

キャラクター名 比良坂 菊理(ひらさか きくり) プレイヤー名 _____

| 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 |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識： | | | 情報： | | |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識： | | | 情報： | | |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識： | | | 情報： | | |

[illegible][illegible][illegible]