

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム		ワークス		カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒	忘却	衝動	飢餓	初期侵食率	31%
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	0
肉体	0	0	0			0	行動値	0
感覚	0	0	0			0	(非装備時)	0
精神	0	0	0			0	戦闘移動	5
社会	0	0	0			0	全力移動	10

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			射撃			R C			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
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：		
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

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)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:

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								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

キャラクターコンセプト

「昨日のことは忘れた。明日のことは知らない。だから今日を楽しむ」
快楽主義・刹那主義・楽道家・忘れっぽい性格。
嫌なことをいつまでも覚えておくことに意味はない、という独自の思想を持っている。
過去に何があったとしても、それはもう終わったこと。
未来で何が起るかなんて、まだ起きていないこと。
だったら、今この瞬間を楽しむことが一番大切。

一人で好き勝手に遊ぶよりも、誰かと一緒に馬鹿をやった方が楽しい。
そのため、他人との付き合いは意外と良く、状況次第では敵とすら気軽に協力する。
ただし、その根底にあるのは善意や正義感ではない。

「一緒にいた方が楽しいから」

それだけである。

-- 過去
中学生の時、身内を殺害されたことをきっかけにオーヴァードとして覚醒した。
ある日、享乐的な愉快犯のFHエージェントに拉致され、両親を人質に取られた。
犯人が用意したのは、いわゆるデスゲームだった。
いくつかのゲームが用意されており、それを正しく解けば両親を助けられる。
しかし、実際には最初からクリアなどできないように仕組まれていた。