キャラクター名
風　鳩羽（フォン・ジューユ）

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ハヌマーン	ワークス	UGN支部長C	カヴァー	UGN支部長
オプショナル		年齢	32	性別	女
覚醒	償い	衝動	飢餓	初期侵食率	32 %
出自	犯罪者の子	経験	古強者	邂逅	忘却

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

HP	26
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
全力移動	26

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			ＲＣ	4		交渉	4	
回避			知覚			意志	1		調達	2	
運転：			芸術：			知識：	2		情報：UGN	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
		0				

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
Dロイス：指導者	P	N		
父親	P　慕情	N　嫌気		
アルフレッド・J・コードウェル	P 好奇心	N 不信感		
久保田 当夜（クボタ トウヤ）	P 連帯感	N　脅威		
村井 慧人（ムライ ケイト）	P 好奇心	N　恐怖		
鈴城 陸（スズシロ リク）	P　信頼	N　脅威		
天原 蒼汰（アマハラ ソウタ）	P　信頼	N　不安		

最大財産P:	12	残り財産P：	6

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								
力の法則	1	2	オート	視界	単体	自動	100%	
効果：対象のダメージ+[Lv+1]D								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果：ダイスの出目をひとつ10に変更／シナリオLv回								
力場の形成	1	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果：対象の攻撃力+[Lv*2]								
要の陣形	3	3	メジャー	-	3体	シンドローム	-	
効果：行動の対象を3体に変更／シナリオLv回								
導きの華	1	2	メジャー	視界	単体	＜RC＞＜交渉＞	-	
効果：メジャーの達成値+[Lv*2]								
エンジェルヴォイス	2	4	メジャー	視界	単体	＜交渉＞	-	
効果：C値-1（下限6）、ダイス+Lv個								
声援	1	2	メジャー	視界	-	＜交渉＞	-	
効果：メジャーダイス+［Lv］個								
幸運の守護	1	2	リアクション	至近	自身	＜RC＞	-	
効果：＜RC＞でドッジを行える								
リフレックス：オルクス	1	2	リアクション	至近	自身	シンドローム	-	
効果：ドッジのC値-1（下限7）								
不可視の領域	★	-	メジャー	至近	効果参照	-	-	
効果：支部丸ごとごっそり隠すこともある								
軽功	★	-	常時	至近	自身	-	-	
効果：「まるで戦場を翔ける迦楼羅天のように」								
効果：								
効果：								

「悪いね。生きて帰って報告書書かねばならんのよ」

絶対に生きて帰る系古強者支部長（Dロイスは生存者ではない）
中国系。艶を帯びた金髪、実際より大きく見える体躯、猛禽めいた鋭い目つきが特徴。
いまでこそ信頼の厚い支部長だが、かつてUGNに所属していた父親が死傷者を出す犯罪を起こしているため、時折それが影を落とす。

現場指揮至上主義。事件は現場で起きています。
モットーは放任主義。数々のチルドレンを千尋の谷に落とした、とは本人の談。
実際にはオルクス／ハヌマーンの視野の広さを活かした豊富なサポートを的確に与え、進路を示している。
コードネームの『迦楼羅天／ガルトマーン』は戦場を鳥のように飛び回り、チルドレンを守護する様子にちなんで名づけられた。

独身。ヘビーではないスモーカー。世話焼きおばちゃんというより年の離れたアニキのような支部長。

■コンボ■
◇100%以下□オート：ダメージ+2D（1）
□□セットアップ：対象の攻撃力+2（3）
□□メジャー：達成値+2、C値-1、ダイス+3（8）／シナリオ3回、対象を3体に（11）
□□リアクション：C値-1、＜RC＞で判定（4）

◇100%以上□オート：ダメージ+3D
□□セットアップ：対象の攻撃力+4
□□メジャー：達成値+4、C値-1、ダイス+5／シナリオ4回、対象を3体に