

キャラクター名
大文字 希望

プレイヤー名

シンドローム	バロール キュマイラ		ワークス	UGN支部長A	カヴァー	
	オプション		年齢	20	性別	男
覚醒	探求	衝動	破壊	初期侵食率	30	%
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	36
肉体	3	1	2	1		7	行動値	6
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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	4		射撃			RC			交渉		
回避	3		知覚			意志			調達	1	
運転:	2		芸術:			知識:			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
スペース・ザ・ハブ (一角鬼)	白兵	7r+4	2	LV+5		ハンティングアクション+巨人の斧+俊足の刃+時間凍結+一角鬼+獣の王
ザ・スペース	白兵	7r+4				ハンティングアクション+巨人の斧+俊足の刃+一角鬼
オーバーザアナザーワン	白兵	7r+4				ハンティングアクション+巨人の斧+俊足の刃+時間凍結+一角鬼+獣の王+フルパワーアタック+ロイス
オラヤラッシュ	白兵	7r+4				巨人の斧+俊足の刃

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服	1	1			

所持品	
UGNのコネ	

合計装甲: 1 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス” 邪眼 ”	P	N		
	P 執着	N 不快感		
春日恭二	P 友情	N 憐憫		
	P 好奇心	N 嫉妬		
	P 親近感	N 劣等感		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 5

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								
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 戦闘移動を行う。この移動では離脱を行える。また移動中にほかのエンゲージに接触しても移動を終える必要はなく封鎖の影響も受けない。								
巨人の斧	2	3	メジャー	武器	対決	白兵		
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+LV×3する。ただしこのエフェクトを組み合わせた攻撃の判定のダイスを-2とする								
俊足の刃	2	3	メジャー	武器	対決	白兵		
効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+LV1個する								
時間凍結	1	5	イニシアチブプロセス	至近	自身	自動	80%	
効果: イニシアチブでメインプロセスを行えるまたこのメインプロセスは行動済みでもおこなえ、行っても行動済みにならない、20点のHPを消費する								
一角鬼	3	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 素手のデータを変更								
獣の王	1	4	メジャー	単体	対決	白兵	100%	
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃に対して、対象は悪書運を行えない。この攻撃にカバーリングを行った場合、が0度を行ったものとしてダメージを算出できない、								
フルパワーアタック	1	4	セットアッププロセス	至近	自身	自動	80パーセント	
効果: ラウンド中に行う白兵の攻撃の攻撃力を+LV×5する。								
コンセントレイト・バロール	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: クリティカル値を-LVする								
鋼の肉体	4	2	メジャー	至近	自身	自動		
効果: 対象が受けている暴走以外のバッドステータスをすべて回復、HPを4D+肉体する。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

性格は普通だが一癖ある性格

一人称は俺、二人称はあなたたち

とある学者の探索チームの時に”偶然”レネゲイドウィルスの矢に貫かれるそしてオーヴァードとなる。
周りの人物には見えていないが彼の隣には異様な物体がいた。
それを見て大文字はこれをスタンドと名付けた。
今は平穩に人生を送っている最中。

スタンド名はザ・スペース。無重力を作り出す能力を持っている。第2と第3の能力をもっている
第2の能力
時の流れの対象を時間の流れを早くする。
第3の能力
時の流れの”代償”を相手にたたきつけるラッシュをたたきつける。