キャラクター名
メディカ･水瀬

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス オルクス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	警視庁事務
オプショナル		年齢	18?	性別	女性
覚醒	素体	衝動	恐怖	初期侵食率	33 %
出自	待ち望まれた子	経験	実験体	邂逅	信頼

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	5	0	0			5

HP	24
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	1		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達	3	
運転：			芸術：			知識：	1		情報： 超課	3	
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

思い出の一品	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス:触媒[カタリスト]	P	N		
PC3:氷室 光	P 純愛	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 16	残り財産P： 12

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								
癒しの水	5	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果： 対象のHPを［(Lv)D ＋【精神】］点回復する。								
ポイズンフォッグ	3	2	メジャー	至近	範囲(選)	-	-	
効果： エフェクト射程→至近、対象 範囲(選択)								
アウトブレイク	1	6	メジャー	視界	ｼｰﾝ(選)	-	ﾘﾐｯﾄ	
効果： +ポイズンフォッグ。↑の効果を視界&ｼｰﾝに								
狂戦士	3	5	メジャー	視界	単体	自動	80%↑	
効果： メジャー判定C値-1(下限-6)&ダイス+[Lv×2]								
導きの華	5	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果： 次メジャー判定の達成値を+[Lv×2]。購入以外								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果： 対象の判定直後に使用。出目を1つ10にする。								
イルミネイト	3	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果： 対象が次に行なうメジャーアクション+Lv個								
アクセル	3	1	セット	視界	単体	自動	-	
効果： ラウンド間、【行動値】を+[Lv×2]する。								
戦乙女の導き	3	2	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果： 次のメジャーダイス+Lv個、攻撃の場合は+5								
力の法則	3	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 対象ダメージロール直前、ダメージ+[Lv+1]D								
妖精の輪	1	4	オート	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 妖精の手のおかわり。								
オーバードーズ	1	4	メ/リ	-	-	-	100↑	
効果： 組み合わせで、Lv+2。回数増加無し。								
力の霊水	3	4	オート	視界	単体	自動	80%↑	
効果： ダメージロール直前、ダメージ+(Lv)Dする								

※エフェクトの補足説明
ポイズンフォッグ:1シナリオLv回の使用回数
アウトブレイク:1シナリオ1回の使用回数
妖精の手:1回の判定につき1回まで使用でき、1シナリオにLv回の使用回数
妖精の輪:1シナリオLv回の使用回数
オーバードーズ:1シナリオLv回の使用回数

設定
※長いです！もう一人のパートナーから見るのをオススメします。

昔の話です…。
私は所謂実験体でした。過去には何度も薬剤を飲み、打ち込まれ、身体を作り替えられていました。
感情を持つ事をあまり良しとはされていなかった私ですが、待遇は悪くなかったように思えます。

ある時、私は「望まれた子だった」と言う話を聞かされました。
それが気になり、こっそり調べたんです。よく分からないですが、昔から「頭が良く回る」タイプだったので。
…見てしまったんです。私、「最高傑作の素体」だったんですね。その後、奥地にあった倉庫に「廃棄された実験体」を大量に見つけました。全て合点がいきました。数々の薬剤実験と、優遇された待遇の真実を。

全てが、重くのしかかった気分でした。これはこちらに来てからですが、「生物兵器にするつもりだった」と言うお話も聞かされました。それらによるストレスと、数多の死体からのプレッシャーが日に日に重なり…。

キャラクター名
メディカ･水瀬

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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
元気の水	1	-	メジャー	至近	単体	自動成功	-	
効果： 疲れが取れる水を生成する。								
成長促進	1	-	メジャー	視界	シーン選	自動成功	-	
効果： 植物を成長させるエフェクト。								
細菌環境操作	1	-	メジャー	視界	シーン選	自動成功	-	
効果： 細菌環境をいじる 無菌室･発酵醸造･免疫強化								
効果：								
効果：								
効果：