

キャラクター名
紫乃斎月(しの・いつき)

プレイヤー名

シンドローム	バロール ノイマン		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプション			年齢	17	性別	女
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率	36	%
出自	母親不在	経験	大成功	邂逅	借り	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	10
精神	5	0	1			6	戦闘移動	15
社会	2	0	0			2	全力移動	30

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			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
【死線を断つ紫閃】	白兵	8r+4		6		①+③+⑤+⑥。↓100%以上時
(タナトス・ハント)	白兵	9r+4		7		命中時、あらゆる判定のダイス-1
【終局を視る瞳(ロスト・ゲイザー)】	RC	6r+2				①+②。④の使用後一度のみ。
ナイフ	白兵	1r+4		+2		戦闘用のナイフ。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 噂好きの友人	
カジュアル	
携帯電話	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
邪眼	P	N		
紫乃弥生(母親)	P 幸福感	N 悔悟		
滝宮あずま	P 友情	N 恥辱		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 残り財産P: 1

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							
C:バロール	2	2						
効果:	クリティカル値を-LVする(下限値7)。							
死神の瞳	5	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果:	射撃攻撃を行なう。命中した場合、対象が次に受ける攻撃のダメージを+[LV+2]Dする。このエフェクトを組み合わせた攻撃で、対象にHPダメージを与えることはできない。この効果は、シーンが終了するか、効果を適用するまで持続する。							
瞬速の刃	2	3	メジャー	武器		対決		
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個する。							
時間凍結	1	5	インシテブ	至近	自身	自動	80%	
効果:	他エフェクトと組み合わせ不可。あなたはインシテブプロセスでメインプロセスを行なえる。また、このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行っても行動済みにならない。ただし、あなたは20点のHPを消費する。1シナリオ1回まで。							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器		対決		
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定は【精神】で判定を行なえる。							
急所狙い	2	2	メジャー	武器		対決		
効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV+2]する。							
偏差把握	★		メジャー	視界	シーン(選択)	自動		
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「……斎月。紫乃斎月だ」
「なんだよ、用があるならさっさと言えば」
「いいねえ。それじゃあ——殺さなくっちゃなあ！」

さばさばとした性格の高校2年生。
常にどこか冷めた態度であらゆることに無関心な風体を保っているため、周囲からは近寄りたがたい人物と思われている。
しかし根は意外と寂しがり屋であり、親しい人間にはつつい世話を焼いてしまう姐さん気質な一面も見られる。
母親は幼少期に他界しており、父親と二人暮らし。
名前を貰うという形で剣道部に所属しているが、潜在的に剣道の才があったのか、とある大会では決勝まで勝ち進んだこともある。

ある日の放課後、友人と共にバス事故に巻き込まれ生死の境を彷徨い、レネゲイドの力に覚醒。
それ以降、あらゆるモノの『崩壊点』と『死線』——生物・非生物を問わず、一定の力を加えながら触れたりなぞったりすることで対象に破壊や死をもたらす“点”と“線”が視えるようになった。
暴走すると、あらゆる“生きている”モノに対する殺意が抑えられなくなる。

[Image Song]
・M12+13