

キャラクター名
夜霧 憂悠 (やぎり ういゆ)

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	UGN支部長C	カヴァー	殺し屋
	バロール					
オプション			年齢	24歳	性別	女
覚醒	命令	衝動	憎悪	初期侵食率	33	%
出自	名家の生まれ	経験	汚れ仕事	邂逅	腐れ縁	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	0	0	1			1	行動値	13
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	13
精神	4	1	3	1		9	戦闘移動	18
社会	2	0	0			2	全力移動	36

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		
回避			知覚			意志	3		調達	1	
運転:			芸術:			知識: 拷問	2		情報: UGN	4	
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
死神に睨まれた愚民	RC	11r+4	-	0		死神の瞳+黒星の門+コンセントレイト コスト7
塵芥になるべき運命	RC	11r+4	-	12		黒の鉄槌+魔王の理+黒星の門コンセントレイト コスト7
広がる闇は静かに	RC	11r+4	-	8		黒の鉄槌+黒星の門コンセントレイト コスト6
私から逃げるのが無駄だって…わっかんないかなああ???		0				セレニティ

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: UGN幹部	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス	消費
Dロイス: 申し子P		N		
春日恭二	P 執着	N 憎悪		
景山一夜 [かげやまかすや]	P 好奇心	N 脅威		
戦友	P 有為	N 猜疑心		
阿里 瑪瑙	P 有為	N 不安		
神無 メイ	P 有為	N 無関心		
二神 愛	P 庇護	N 脅威		

最大財産P: 6 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							
コンセントレイト: バロール	2	2	Xジャーアクション	-	自身	-	-	
効果:	C値-Lv(下限値7)							
セレニティ	1	5	Xジャーアクション	至近	自身	-	-	
効果:	2回行動終了後[10-Lv]HP消失							
死神の瞳	2	3	Xジャーアクション	視界	単体	RC	-	
効果:	射撃 次ダメージ[Lv+1]D増加							
黒星の門	2	2	Xジャーアクション	-	-	シンドローム	ピュア	
効果:	ダイスLv+1 同エンゲージ不可解除							
魔王の理	2	2	Xジャーアクション	-	-	シンドローム	-	
効果:	[Lv×2]ダメージ増加							
黒星粉砕	4	4D10	Xジャーアクション	視界	範囲(選択)	-	120↑	
効果:	[Lv+5]Dダメージ 回避、ガード不可							
黒の鉄槌	3	1	Xジャーアクション	視界	-	RC	-	
効果:	Lv×2+2射撃							
ディメンションゲート	★	3	Xジャーアクション	至近	効果		-	
効果:	どこにでも、私はいけますから…							
偏差把握	★	-	Xジャーアクション	至近	シーン		-	
効果:	どこにいても、わかるんだってばあ!?!?							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「ごめんなさい…、なにもできなくて…。支部長としても殺し屋としても…でも、こんなこと本当はやりたくないですよ…」

常に「ごめんなさい…」と懺悔の言葉を口にしてはいるが、本性は「謝れば何でも許してくれる」という考えのもとに動き、それが通らなくなると理不尽な理由を付けて発狂するエゴの塊である。
本職はUGN支部で支部長の任についている。しかし、いつも任せられるのは拷問や職滅任務などの荒事ばかりである。

気弱な性格だと思われがちだが、そんなことは一切ない。
よく戦場にて春日恭二と出会い、会うたびに再起不能レベルにまでにはするが逃げられているため本人はとても疎ましく思っている。

「いらないんだよおお!!!考えるとか!!!目的だとか未来だとか!!!早くう…死んでよおお!!!」

生に対する執着はほとんどなく、いつジャームとなってしまうかもわからないような戦いをすることが多い。

切れると手がつけられないほどに発狂しながら襲い掛かるため、速射や連撃を駆使して戦う狙撃手。
相手が動けなくなるまで、むしろ塵芥となるまで攻撃の手を緩めない。