

キャラクター名
碓氷茜

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス サラマンダー		ワークス	中学生	カヴァー	
	オプション		年齢	14	性別	女
覚醒	死	衝動	加虐	初期侵食率	38	%
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	29
肉体	3	0	0			3	行動値	7
感覚	1	1	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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	2		交渉		
回避			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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ:噂好きの友人	
コネ:要人への貸し	
自動巡回ソフト	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
父親	P 幸福感	N 不安		
母親	P 懐旧	N 憤懣		
D【黄泉還り】	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 残り財産P:

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								
絶対零度	3		P		自身			
効果: 暴走中精神判定+LvD+1、基本侵食+3								
レックレスフォース	3		P		自身			
効果: 暴走中メジャーの判定+Lv、基本侵食+2								
螺旋の悪魔	5	3	set		自身			
効果: 暴走中ウロボロスでの攻撃+Lv×3								
災厄の炎	5	4	メジャー	至近	範囲選択	RC		
効果: 攻撃力Lv×3のRC攻撃、射程変更不可								
コンセントレイト:ウロボロス	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: c値-Lv								
原初の赤:振動球	1	3	メジャー	視界		RC		
効果: 攻撃力+Lv、装甲値無視								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「おはよ！望、何か描いたの？見せてよ～」
「父さん、今日の晩御飯どう？美味しい？自信作なんだよ！」
「あたしの前で、そんなくよくよした顔すんなっての！」

碓氷茜（うすい あかね）14歳の中学2年生。
明朗快活、元気印タイプで少し男勝りの女の子。一人称は「あたし」。
バスケット部の所属。だいたい毎日練習に出ており、部活は彼女の日常の中心です。
茜の進学を期に父は転職、K市に居を構えます。それからは、親子の時間も増えました。
望の絵は、自分がからきしなため本当にすごい才能だと思っており、そのために興味で彼女が描いた絵を見たりします。

幼い頃に母親を亡くしており、ずっと父と二人で暮らしています。
その父は元々転勤の多い仕事で、小学校時代は引っ越しが多かったようです。
茜の進学を期に父は転職、K市に居を構えます。それからは、親子の時間も増えました。
これ以降茜の表情に、家の外でも中でも笑顔が増えてきたことは関係ないとは言えないでしょう。

覚醒後の指針
日常から非日常へと落ちていく時、彼女は信じられないほどクールになります。
サラマンダーの効果がそうさせるのか「暴走」しているはずの彼女は驚くほど伶俐です（わかる人はリボーンのツナを思い浮かべてください）
しかし見た目はどれだけ冷淡でも、実際には「1つの感情に支配された状態での最大効率化」に近く、冷静でも理性的でもありません。
覚醒後の自分をどう受け止めるかは実際にははじめてからですが、望にはどうして自分を生き返らせたのか、どうやったのかは聞かなくとも思います。