

キャラクター名
ユキカゼ

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ウロボロス		ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	FHエージェント
	オプション		年齢	17	性別	女
覚醒	忘却	衝動	飢餓	初期侵食率	31	%
出自	姉妹	経験	大成功	邂逅	居場所	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	1	0	0			1	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	3	1	0			4	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	11		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識: 拷問	2		情報: FH	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

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
D:不死者	P	N		
妹	P 慈愛	N 無関心		
春日 恭二	P 感服	N 侮蔑		
虚空の面	P 感服	N 猜疑心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
リフレックス:オルクス	2	2	RE	至近	自身	対決	-	
効果: C値-[Lv](下限7)								
運命の切り替え	2	3	AT	視界	単体	自動	-	
効果: 対象のドッジが失敗した際、代理でドッジを行うことができる 1シナリオ[Lv]回								
幸運の守護	1	1	RE	至近	自身	対決	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた判定でドッジを行う								
支配の領域	3	6	AT	視界	単体	自動	-	
効果: 対象の判定のダイスを1つ、1に変更する 1判定1回、1シナリオ[Lv]回								
スモールワールド	3	7	AT	視界	単体	自動	80↑	
効果: 対象の判定の達成値を-[Lv*5](最低1)する 1シナリオ1回								
力の法則	3	4	AT	視界	単体	自動	100↑	
効果: 対象のダメージロールの直前に使用 そのダメージを+[Lv+1]Dする 自身不可 1ラウンド1回								
絶対支配	3	4	AT	至近	自身	自動	リミット	
効果: 《支配の領域》と同時に使用 1に変更するダイスの数を[Lv+1]個に変更								
雲散霧消	5	4	AT	至近	範囲(選択)	自動	-	
効果: エフェクトによって対象の受けるダメージを-[Lv*5]する 1ラウンド1回								
原初の黄:ミラーコート	3	3	SU	至近	自身	自動	-	
効果: シーン中、自身の行うドッジのダイス+[Lv+2] 侵蝕率基本値+3								
否定のひとと触れ	1	3	AT	至近	単体	自動	-	
効果: 対象がカバリングを行うエフェクトを使用した際、それを無効にする 対象は改めてエフェクトを使用しないカバリングを行ってもよい 1シーン[Lv]回								
レネゲイドディゾルバー	2	6	AT	至近	単体	自動	-	
効果: 対象の「タイミング:オートアクション」のエフェクトを打ち消す 但し、「制限:-」以外のエフェクトとエネミーエフェクトは打ち消せない 達成値が必要な場合は0とする 1シナリオ[Lv]回								
原初の白:ミラーイメージ	2	6	SU	至近	自身	自動	80↑	
効果: そのラウンド中、自身のドッジ判定のクリティカル-1(下限8) 自身の攻撃力-5 1シナリオ[Lv]回 侵蝕率基本値+3								
仕組まれた幸運	1	-	MJ	至近	自身	自動	-	
効果: 領域内の様々なものに因子を仕込むことで、それが絡むものについて幸運を引き寄せる								

死んだ魚のような目をしたFHエージェントの少女。
冷めきった性格をしており、あらゆることに対して「どうでもいい」と言い放つ。
運を操作していると言われるほどの幸運を持ち、戦場に現れれば敵の弾は当たらず、味方の弾は致命打になる。
戦場を引っ掻き回し、相手が悪い連理にならない、という状況を好み、そのような姿を見ている時は笑みを浮かべることもある。
そのため、存在が脅威な"最悪の不運"として恐れられている……とされている。

元々はUGNに所属しており、その理念に従い自らも力を振るう形で協力していたが、ある事情で妹にその正体がバレた際に強く拒絶されたのをきっかけとして自分のすべきことを見失う。
その後は死に場所を見つけるためにFHでの現在のやり方に身を投じている……のだが、未だに死に場所は見つからないどころか、そのために戦場を引っ掻き回すことに楽しさすら覚え始めている。

芽生え始めた新たな欲望に従って動かか、それとも元々の欲望に従うか。
どちらの道を選ぶかは、未だわからない。

