□ プレイヤー名												1 <u> </u>	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ			
曼珠 千茅(まんじゅ ちがや)													ワーディング	*	_	オート	視界	シーン	/ 自動	-				
														効果	<u> </u>			非オー	-ヴァード	のエキスト				
シンドローム ソラリス ワークス						クスし	UGNエージェントD <b>カヴァー</b> 研究員						リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	1			
ソラリス								21くらい 性別						効果						DHPで復活				
オプショナ	・ル					年	T	21<	、らい	\   T	生別	男			攻擊誘導	5	3	セットアップ°	視界	単体	自動	-		
<b>覚醒</b> 無			無知 <b>衝動</b>			b	ታር		虐初期		食率	30 %		効果			対象な	が自分を含めな		行うとき、		_		
出自	3	 親戚と疎遠			経験	•		 支術畑		邂	<b>E</b>	同志		┧	コンセントレイト : ソラリス	2	2	メジャー		-	シンドロー	Ц -		
ЩН	,	机加热			水土心	*	12			廸	廸	li-1	ינוי	効果					c値 - LV	1				
	基本	基本値 ワー		スボ・	ドーナス		成長 他們		正	能力値	HP		24	7 🚛	絶対の恐怖	7	3	メジャー		- N+ FD 4m 4i	交渉	-		
肉体	0		0		1					1	行動化	直	4	効果		7	1		1	」 装甲無視			T	
感覚	0		0		1					1	(非装備	時)	4	1 🚐	神の御言葉	7	4	メジャー				リミット	1	
精神	2		0		0					2	戦闘移	動	9	効果				:絶対の恐怖組			_	153回	<u> </u>	
社会	6		1		0					7	全力移	動	18	] <u> </u> 効果	錯覚の香り	2	2	Xジャー/リアクション 組合わせた		- の知点 <i>は</i>	交渉	_		
	9体		I	感	<b>~</b>		1	坦	神			社会		-   xii)来 	<u>: ·                                     </u>	*	1	リアクション			交渉	1	T	
技能		修正	技			修正	٠,	支能	1	修正		™ <del>≖</del> SL	修正			X	<u> </u>			<u>  日夕</u> ごドッジを		_		
白兵	J.	ـــــا≲اا	射		JL	ıı≽ıı∟	_	RC	1	11811	<del></del>	4	IISTL		·· 元気の水	*	_	メジャー	1			_		
回避			知		1			、 <u>C</u> 意志	'			2						<u>                                     </u>	1				 終いた	
運転:			芸術:	70			知識				過程 情報:UGN	_			· ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	**	1	17. 01103		1	77 (1)(4)(6)	IX IBATO 4	1	
運転:			芸術:				知識				情報: 001 情報:	1				^								
運転:			芸術:				知識				情報: 情報:			1	· ·				T	1			T	
運転:			芸術:				知識				情報: 情報:	+			 L:									
運転:			芸術:				知識				<del>                                       </del>			1 2001	· ·									
					_									」	<u> </u>									
武器・	コンボ		能力		i G	値攻	撃力	射程			メモ			$\bot$										
				0										効果	<u></u>									
		_												4										
														効果	<u></u>		'	1			'		-	
														┚┞										
防具 価格 装甲 回避 行動									;	× <del>t</del>			効果	<u></u>			•		·					
														5徹く	( らいは当たり前。でも死なない	いよ、ソラ	ラリスだから	ia!						
												自身の	自身の体内で生成した「元気の水」を使用し、(義兄になる予定だった)アキヒトに珈琲を淹れさせる。「元気になる水を原料に淹れさせてんだから、何徹して											
												<u>¥</u> :	0	アキリ	七平気だろ」とは当人の論。事実、隈は酷いもののピンピンしていて簡単には死にそうにない(エフェクト耐性は知らない)。 アキヒトの方はそんな千茅が心配であり、強制的に眠りにつかせたり(物理)、強制的に風呂に入れたりと世話を焼いてくれている。実質、義兄っていうよりママン。									
		771:	1200				┧┌╴	ロイス							。 もアキヒトも、チナミがジャー	·ム化して	から研究所(	こ入った。						
														-   「 <b>工</b> 艾(	「おは、「ジャームにジャーム自身の持つ欲望に勝る恐怖を与えた場合、ロイスを強制的に結ばせ、心を人に戻すことができるのか」ということについて研究している。寝ても覚めても研究のことで頭が一杯。全ては姉を元に戻すため。 因みにチナミは研究所の地下にある保管室で長い長い眠りについている。チナミがジャーム化した時の事件については未定。だが、そのころには曼珠姉弟はUGN									
									対象 <u>感情(pos)</u> <u>感情(neg) <sup>タイ</sup> <sup>消費</sup></u> モリダイバー (Dロイス) P N															
								<u> </u>							に所属。姉弟の両親は他界しており、親戚からは「化け物」と罵られ、疎遠になっていった。 姉弟の両親は、千茅のエフェクトが暴走したことにより狂気に呑まれて死亡している。									
							1	アキヒト P 同情 N 嫉妬				1人称は「俺」2人称は「お前」「あんた」「義兄様(アキヒトのみ)」 不遜な態度												
			+					霧谷 雄吾 P 誠意 N 隔意						断光	研究室長と話す時は一応敬語(らしきもの)を使う。気味の悪い笑い方をする。 									
							1	P N					-   「ようこそ、俺の『セカイ』へ」(エフェクト使用時)   「っあー、やっべ、やりすぎたなぁ、義兄様〜? 処分よろしく〜(にやにや」(アキヒト)											
							$+\vdash$		P			N			ーすんませんけど、あんた									
							$+\vdash$					N I			肉体判定(白兵・回避・運転)	)								
							┧늘								感覚判定(射撃・芸術) +1 知覚判定									
								大財産F	<b>&gt;</b> :	18	残り財産P: 18				精神判定(意志・知識)									