

キャラクター名
入山 瞳

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン		ワークス	高校生	カヴァー	何の変哲もない学生
	オプショナル		年齢	15	性別	女
覚醒	無知	衝動	妄想	初期侵食率	29	%
出自	待ち望まれた子	経験	秀才	邂逅	友人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	1	1	0			2	行動値	15
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	15
精神	4	0	0			4	戦闘移動	20
社会	2	0	0			2	全力移動	40

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	1		知覚	1		意志			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	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
Dロイス: 起源種P		N		
入山 仁	P 憧憬	N 悔悟		
百乃 京	P 友情	N 申し訳無さ		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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							
アドバイス	5	5						
効果:	判定D[Lv+1]個 C-1							
戦場の魔術師	2	3						
効果:	対象を3体に変更 シナリオ[Lv+1]回							
ハードビート	5	2						
効果:	攻撃+[Lv*2]							
声援	3	2						
効果:	判定D+Lv個							
勝利の女神	5	4						
効果:	達成値+[Lv*3]ラウンド1回							
先手必勝	3		常時					
効果:	行動値+[Lv*3]							
真実の軍略	3	5	オート			判定直前	120%	
効果:	判定D+[Lv*3]ラウンド1回、シナリオ3回							
真偽感知	★							
効果:								
七色の歌声	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

フツーの女子高生。何の変哲もない、つい先日までJCだったJK。
性格は、明るくフランク、元気な少女。
特に目立つことも無く、平凡な少女として毎日を過ごしていた。

ある日、両親と折り合いが悪かった兄が家を出て、それから何となく毎日が変わり始めていた。
突然分からなかった数学がするすると解答が導け、国語は急に作者の意図まで見えるようになり。
そして、一緒に勉強を頑張ろうと約束した友達は、楽々と順位を追い抜かれることになる。

頑張って頑張って、平凡なまま「何かになる」うと頑張る少女は、頑張れるようになってしまって、結果はゆるやかな孤独に陥るだけ。
それでも、努力の手は憧れへと届き、そこでなら孤独ではなく、何かなれると信じた少女。
そこで与えられた役割は、祈って祈ってつまらなかった「何か」ではなく、幸せな「平凡」であった。

仲の良かった兄が家族に虐げられそのまま家を出ていったことは、自分が家族に甘やかされて育った「平凡な」人間だから、止められなかった、と思いついてる。
そのため、自分が平凡なまま埋没することに対する漠然とした恐怖感が胸の中に渦巻いている。コレに中高生特有の「特別な何かになりたい」というありきたりな願望がカバーのように覆いかぶさって、結果はどこにでもいる夢見がちな少女の出来上がりである。
ただ、少しだけ特別になってしまった結果、中学の友達との縁が切れてしまったことから、変に目立って特別になる恐怖も抱えている。前者の恐怖と違い、これは実体験に基づく孤独に対する恐怖であるため、変に目立つとすると一歩踏躓を踏んでしまうことが多い。

表の恐怖としては 目立つ>平凡なままでいる だけ
いざと言う時は 目立つ<平凡なままでいる になる そんな感じです。