

キャラクター名  
WEJ救援エージェントA：メリーさん

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	どこにもない
	バロール					
オプション			年齢			性別
覚醒	犠牲	衝動	破壊		初期侵食率	37 %
出自	70最後の希望	経験	22研究機関		邂逅	64忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	4	0	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	1		射撃			RC	4		交渉		
回避	3		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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	
プレイヤー	

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ロイス: 秘密兵器P		N		
仲間	P 庇護	N 疎外感		
研究者	P 感服	N 不安		
八重咲 柳	P 庇護	N 悔悟		
フィフィ	P 尽力	N 疎外感		
上総 貂	P 幸福感	N 劣等感		
リコ・カラブレット	P 好奇心	N 食傷		

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								
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: 衝動判定ダイス+Lv 基本侵蝕+5								
オリジン:レジェンド	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: シーン【精神】ダイス+Lv*2								
ダークマター	3	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: バロールのダイス+Lv								
コンセ:バロール	2	2						
効果:								
死神の瞳	5	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果: RC 次に受けるダメージ+[Lv+1]D この攻撃でHPダメージ不可								
停滞空間	2	2	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果: シンドローム シーン中対象の行動値0へ、マイナーで解除可 HPダメージ LV回/シナリオ								
空間圧縮	2	2	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果: 同意する対象を戦闘移動させる。移動場所は対象が決定。Lv回/シナ								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「わたし、メリーさん。今支部長の後ろにいるの」  
遠い遠い過去、待ち望まれて生まれたただの女の子だった。

▼セットアップ  
《空間圧縮》Lv2 単体、視界、侵蝕2、対象を戦闘移動させる  
シナリオLv回 (侵蝕100↑で3回)

▼マイナー  
・最初  
《オリジン:レジェンド》Lv1+《ダークマター》Lv3 侵蝕4  
100未満 シーン中精神ダイス+1、メジャーでバロールエフェクトを組み合わせたダイス+3  
100以上 シーン中精神ダイス+2、メジャーでバロールエフェクトを組み合わせたダイス+4  
・2R目から  
《ダークマター》Lv3 侵蝕2  
100未満ダイス+3、100以上ダイス+4

▼メジャー  
《コンセ:バロール》Lv2+《死神の瞳》Lv5+《停滞空間》Lv2 単体、視界、侵蝕7  
100未満 シーン中対象の行動値0 (対象はマイナーで解除可)、次に受けるダメージ+6D10、この攻撃でHPダメージ不可  
(4+侵蝕値+1+3)dx(10-2)+4  
100以上 シーン中対象の行動値0 (対象はマイナーで解除可)、次に受けるダメージ+7D10、この攻撃でHPダメージ不可  
(4+侵蝕値+2+4)dx(10-3)+4