キャラクター名: リリィ（出雲 百合彦）

プレイヤー名:

シンドローム	ノイマン オルクス	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	加虐	初期侵食率	32 %
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
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	4	0	0			4
社会	3	0	0			3

HP	26
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：	2		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
サーベル	白兵	1r+1	3	5		
大儀のための抜刀	白兵	10r+1	11	5		1236、80↑、C値8、リアクションのみ
大義のために抜刀	白兵	12r+1	11	5		1236、100↑、C値7、リアクションのみ
其は手の内のジョーカー		0	9			45、対象ダイス-3個、出目1つを1に変更

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス：生還者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8	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							
カウンター	3	4	リアクション	武器	単体	対決	80↑	
効果：	対決成功したほうの攻撃が命中							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器		対決		
効果：	〈白兵〉、判定【精神】							
コンバットシステム	3	3	ﾒｼﾞｬｰ/ﾘｱｸｼｮﾝ			対決		
効果：	〈白兵〉、判定+[Lv+1]個							
ジャミング	3	3	オート	視界	単体	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：	判定直前適用、ダイス-Lv個							
支配の領域	2	6	オート	視界	単体	自動	ｼﾅﾘｵLv個	
効果：	ダイス直後、1つを1に変更							
コンセントレイト【ノイマン】	2	2	メジャー			ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ		
効果：	C値-2(下限値7)							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

VRMMORPG「ダブルクロス-online-」でリリィが作成したアバター。

カウンター型。むしろ攻撃されないと何もできない。
コンボ発動時には青い結晶型の障壁が敵の動きを遮り、身動きを取れなくなったところをサーベルで斬りはらう。

ゲーム仲間のとるまりさんと併せてKの礼尊をアバターで再現した。
Kは通しで観た程度の知識だったが、アバターの性能構成はKガチ勢のとるまりさんを唸らせた。
曰く「ネコの所見は信頼できる」。