

キャラクター名
蒼樹 アゲハ

プレイヤー名

シンドローム	パロール ノイマン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	高校生
オプション			年齢	18	性別	女性
覚醒	犠牲	衝動	恐怖		初期侵食率	33%
出自	喪失	経験	技術畑	邂逅	(故)恩人兼上司(みたいなもの)	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	1	0			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	5	0	0			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	1		交渉		
回避	1		知覚			意志		1	調達	3	
運転:			芸術:			知識: 演劇	1		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
拳銃	射撃	5r-1	0	3		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ:手配師	
ウェポンケース	
思い出の一品	

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
特異点	P	N		
アスクレピオス	P 好奇心	N 侮蔑		
14くん	P 友情	N 不快感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 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							
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	対象の判定の直前に使用。その判定を失敗にする							
カウンター	1	4	リアクション	武器	※単体	対決	80↑	
効果:	ものすごくめんどくさい!							
コントロールソート:射撃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	射撃を【精神】で代替							
コンセントレイト:ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	C-Lv							
孤独の魔眼	2	4	オート	視界		自動	-	
効果:	自分を対象に含む【範囲攻撃】の攻撃判定が行われる直前に使用。その攻撃を単体にし、対象を自分にする。シナリオLv回							
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	対象が判定を行った直後に使用。その判定の達成値を+[Lv*3]する							
グラビティガード	3	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ガード値+LvD							
魔人の盾	3	4	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ガード値+ [Lv*10] シーン1回。							
ディメンジョンゲート	1	3	メジャー					
効果:	いつもの							
ポケットディメンジョン	1		メジャー					
効果:	匠の技で違法増築したりそこに隠れたり(知覚対抗)							
効果:								
効果:								
効果:								

およそ死の運命から異常な斥力で弾き飛ばされた少女_____他の誰かを異常な引力で死の運命に引き込んでいた少女とも言えるが。彼女の取っている行動そのものに異常らしい異常はない。ただ、異常な結果をもたらし、それを価値とされまた生き延びる確率が跳ね上がる。皮肉にも恩人から貰った蝶のコードネーム_____その伝承のように死神呼ばわりされても可笑しくはない。(利用価値の有る限りは下手に刺激しないように取り計らわれるだろうが)。そして彼女も価値と機嫌を損なわないように、この舞台上で演じ続けるだろう。こんなことの為に演劇部に所属していた訳ではないが、これもある意味で精神的な死から弾き飛ばされる結果の為の因果なのだろうか。ノイマンの頭脳でも答えの出ない問題_____それを問いながらもいき続けよう。今生きている人達を死の運命に引き込まないために。死んでいった人たちにも、なんと云えば良いかわからないから。