キャラクター名
夢見 亜花璃

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス ソラリス	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	女
覚醒	渇望	衝動	妄想	初期侵食率	31 %
出自	待ち望まれた子	経験	トラウマ	邂逅	自由への誘惑

	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	0	0	1			1
精神	2	0	0			2
社会	6	0	0			6

HP	24
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	8		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	3		調達	4	
運転：			芸術：			知識：ﾚﾈｹﾞｲﾄﾞ			情報：噂話	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	2	
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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
メモリー	
ハーメルンの笛	
エンブレム:リマインドソウル	
思い出の一品	
コネ:UGN幹部	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
触媒	P	N		
日景 刺百合	P	N		
ある少女	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 20	残り財産P： 18

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								
活性の霧	7	3	セットアップ	至近	単体	自動		
効果： ラウンド中ダメージ+[Lv*3] ドッジのダイス-2個								
覚醒の秘薬	1	2d10	イニシアチブ	視界	単体	自動	120	
効果： 対象は未行動になる 組み合わせ不可 シナリオ1回								
さらなる力	1	5	メジャー	至近	単体(変更不可)	RC(20)	80	
効果： 対象は未行動になる ラウンド一回								
宵闇の魔花	1	4	オート	視界	単体	自動		
効果： 判定後に使用できる。その判定の達成値に+[貴方の【社会】]する ただし対象はHPを5点消費する ラウンド一回/シナリオLv回								
タブレット	5	2	オート	視界	-	自動		
効果： エフェクトの射程を視界に変更する シーンLv回								
多重生成	2	3	オート	視界	[Lv+1]体	自動	リミット	
効果： エフェクトの対象を[Lv+1]体に変更する								
アクアウィターエ	2	10	オート	視界	単体	自動	120	
効果： 対象の戦闘不能を回復し、HPを[Lv*10]回復 シナリオ一回								
帰還の声	1	6	オート	視界	単体	自動	ピュア	
効果： 対象のエフェクトの使用回数を一回回復する シナリオ一回								
夢王の庭	1	6	オート	視界	単体	自動	120.妄想	
効果： 判定の直前に使用し、C値-1(6) 使用後、HP-5 シナリオ1回								
快楽の香気	★							
効果：								
麗しの容貌	★							
効果：								
無面目	3							
効果：								
効果：								

【三行設定】
·昏睡状態となり、今は病院で眠り続ける少女。もう目覚めない期間は数年以上
·『夢』の領域に介入し引きずり込む能力を持つオーヴァードであり、自分の夢のために夢見夜奈花というRBを生み出した
·夢見ヨナカのアンチテーゼのような存在。彼女は亜花璃の夢の具現化だった

【能力】
『誤理夢中(ストレイメア)』
破壊力:E スピード:C 射程距離:A 持続力:D 精密機動性:B 成長性:B
　夜奈花と同じく夢と現実の境界を曖昧にし、自己の世界の支配権を高める能力。空間ではなく人間の認知世界に干渉するため、使用者のパワーは全く上がらず、速度も使用者の身体能力に依存している。
　この能力の特徴は世界の法則を人間の認知によって改竄しているため『現実で出来ないことが出来、現実で出来ることが出来ない』可能性がある。また、この能力の射程は理論上『人間が認知している世界』全てに渡るため、エフェクトの中でも規格外の範囲を誇る。しかし使用者は『夢の為政者』として位置付けられる代わりに人物・物体に対する物理的な干渉を能力解除後まで持ち越すことが出来ない。これはあくまでも『認知世界』に物理的に干渉しているだけで、『実際の世界』に物理的な干渉を行っている訳ではないからである。例を挙げると、幻術の中で相手を殺したところで、相手には『殺された』という実感があっても実際に殺されているわけではないということ。
　間接的な干渉は可能であり、『眠気』を認知させることで相手を眠らせることや『幸福』を認知させることでリラックス効果を得ることなどが該当する。とはいえ、この認知操作の精度は使用者の想像力に依存する。総じて使用者の発想力に依存するところが多く単体では無力な能力となる。

　使用者である亜花璃の『現実への絶望』と『解放の渇望』から発現している。覚醒当初はコントロール不能なレベルまで能力を解放しており、『眠りから覚める』という現実への帰路を喪失させずっと夢の中に留まらせることも可能だった。『夜奈花』は亜花璃が本能的に生み出したセーフティであり、帰路を失った彼女に働きかけて現実へと案内するためにいた。