

キャラクター名	プレイヤー名
瀬織 流子 (こうけつ りゅうこ)	

シンドローム	ノイマン パロール	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	UGN支部長
オプション		年齢	26	性別	女
覚醒	無知	衝動	加虐	初期侵食率	41 %
出自	有名人	経験	大成功	邂逅	師匠

	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			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
利かすの駒並べ		0				《戦術》LV4+《ファンアウト》Lv1
頓死		0				《時の棺》Lv1
三手の読み		0				《アドヴァイス》Lv5+《弱点看破》Lv3
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
レガシー：蛇王の外套					ウロボロスのエフェクトを1レベルで所得する。侵蝕値+8する。

所持品	
思い出の一品 (駒)	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者 (レガシー：蛇王の外套)	P	N		
遺産“エレウシスの秘儀”	P 執着	N 憎悪		
永久竜王	P 尽力	N 不安		
師匠	P 感服	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
最大財産P:	6	残り財産P:	4	

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							
戦術	4	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動成功		
効果:	このラウンド中行うメジャーアクションのダイス+Lv個する。							
アドヴァイス	5	4	Xジャーアクション	視界	単体	交渉		
効果:	次に攻撃を行うメジャーアクションC値-1、判定ダイス+Lv							
弱点看破	3	3	Xジャーアクション	視界	単体	交渉		
効果:	そのラウンドの間、対象が行う攻撃力 [Lv×3]							
原初の赤：妖精の手	2	5	オートアクション	視界	単体	自動成功		
効果:	対象のダイス目を10にする。判定中でも使用可能となる。1シナリオLv回まで。							
生き字引	2	1	Xジャーアクション	至近	自身	意志		
効果:	全ての〈情報〉判定の代わりに情報判定が出来る。この時判定Lv+個する。							
ファンアウト	1	4	セットアップ	至近	範囲(選択)	自動選択		
効果:	対象は戦闘移動を行う。自身は選択できないシナリオLv回							
時間凍結	1	5	イニチアチブプロセス	至近	自身	自動成功	80↑	
効果:	イニチアチブプロセスにメインプロセスを行える。またこのメインプロセスを行える。ただし20点HPを消費する。1シナリオ1回まで							
時の棺	1	10	オートアクション	視界	単体	自動成功	80↑	
効果:	判定の直前に使用する。効果を不発にする。判定ないものには使用不可1シナリオ1回							
写真記憶	★							
効果:								
帝王の時間	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

元プロ棋士。奈良出身
 女流ではなくプロ棋士として幼い頃から活躍をして13歳でプロ入り、その後タイトル戦「竜王戦」で優勝、その後5年間タイトル保持者となり、「永久竜王」の称号を得た。余りの才能の開花から「奈良の竜胆」と呼ばれていた。
 しかし、それが自身の力ではなく、レゲネイドウィルスのものだと知って、26歳の時に引退。
 UGNの指揮官として能力を発揮して今の支部長の地位を手に入れた。

コンボ
 ▼利かすの駒並べ 《戦術》LV4+《ファンアウト》Lv1 タイミング:セットアップ 難易度:自動成功 対象:対象(範囲) 射程:至近 侵蝕値:10
 解説:所詮この戦いもの詰め将棋と変わらない。
 ラウンドの間、メジャーアクションの判定ダイス+4個追加し、対象を自由に移動させる。ただし自身には使用できない。

▼三手の読み アドヴァイス》Lv5+《弱点看破》Lv3 タイミング:メジャーアクション 難易度:自動成功 対象:単体 射程:視界 侵蝕値:7
 解説:自分の一手をに対して相手一手先を読むのは当たり前。ラウンドの間、メジャーアクションの判定ダイス+5個追加し、C値を-1下げて攻撃力を+9する。

・生き字引 タイミング:メジャーアクション 難易度:自動成功 対象:自身 射程:至近 侵蝕値:1
 解説:全ての〈情報〉判定の代わりに情報判定が出来る。この時判定Lv+個する。

・原初の赤:妖精の手 タイミング:オートアクション 難易度:自動成功 対象:単体 射程:視界 侵蝕値:5
 解説:対象のダイス目を10にする。判定中でも使用可能となる。1シナリオLv回まで。

・《戦術》 タイミング:セットアップ 難易度:自動成功 対象:シーン(選択) 射程:視界 侵蝕値:6
 解説:このラウンド中行うメジャーアクションのダイス+Lv個する。