

キャラクター名
アヌ

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ソラリス	ワークス	レネガイドビーイングA	カヴァー	情報屋？
オプション	パロール	年齢	20歳？	性別	雌株？
覚醒	無知	衝動	解放	初期侵食率	38%
出自	人類への興味	経験	幸せなひととき	邂逅	腐れ縁

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	1	0			1	行動値	14
感覚	3	0	3			6	(非装備時)	14
精神	2	0	0			2	戦闘移動	19
社会	3	0	0			3	全力移動	38

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	1		RC	7		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
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	
情報収集チーム	
コネ: 情報屋	
携帯電話	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
謎の人物	P 好奇心	N 無関心		
おじいちゃま	P 幸福感	N 偏愛		
古儀 蓮樹(こぎ はすき)	P 友情	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 3

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個								
オリジン:プラント	5	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: シーン間【感覚】判定達成値+[LV×2]								
光の手	1	2	Xジ/リア	-	-	RC	-	
効果: 組み合わせた判定を【感覚】で判定								
流血の胞子	4	2	メジャー	視界	-	RC	-	
効果: 射/命中時、[LV]ランクの邪毒付与								
死神の瞳	4	3	メジャー	視界	単体	RC	-	
効果: 命中時次に受けるダメ+「LV+2」D								
フラッシュゲイズ	2	3	オート	視界	単体	-	80↑	
効果: 判定D-[LV×2]/判定前・ラウド1回								
レーザーファン	2	3	メジャー	-	範(選)S/対決	-	-	
効果: 対象を範囲(選択)に変更/リゾLV回								
コンセ/エンハイ	2	2	Xジャー	-	-	シンド	-	
効果: C値-LV(下限:7)								
七色の直感	1	-	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: 対象の感情・状態を感知								
麗しの容貌	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 永遠の美少女								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

一人称: あぬ/喋り方: 舌足らずに「～なのです」/性格: 温厚だが好奇心が強い/呼称: 基本的に「～さん」
容姿: 6～7歳位の美少女。赤茶色の髪と、赫と白のハイカラーの瞳(※左右違う色ではなく2色入っている)。ワンピースとボシエット。

- ・とある薔薇好きの資産家にて大事に育てられていた、ミニ薔薇「ポールセンパレード(ジジ)」のレネガイドビーイング。
- ・屋敷の中での觀賞用に購入されたミニ薔薇だったが、こまめな世話と極上の環境により美しく咲き続け主人の目を楽ませていた。
- ・いつしかオーヴァードとして覚醒し人間の姿を纏えるようになり、それからは家族のいない主人には孫として大事に育てられてきた。
- ・そんな主人は数年前に寿命の為他界。主人の友人でありオーヴァードに理解のある古儀家に引き取られ、現在は古儀家長女の元でUGNに協力するイリーガルとして過ごしている。
- ・基本的に人間をよく思っており、強い興味を持っている。人間のように生活するのを楽しむ。
- ・口癖は「興味深いですっ!」

戦闘スタイル
・デバフばら撒き他力本願
・というもアレなので邪毒でスリッダメージぐらいいは与えたい

備考
・「背徳の聖母」にて間違えて「レネビエフェ取得用として+30点」を足してしまっている。所持経験点より払っていない。→今回で清算しておく。
・お小遣いがあんまりないので今回の持ち出しは17点。

2020.6.7 「一天地六のワンサイドゲーム」
持ち出し経験点: 前回の清算分30+なければなしのお小遣い24=実質24点
獲得経験点: 25 最終侵食率: 85