| キャラクター名 | プレイヤー名 |
|---|---|
| タブラ・ラーサ | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| シンドローム | ブラックドッグ<br>オルクス | ワークス | レネゲイドビーイングC | カヴァー | UGNエージェント又は支部長 |
| オプショナル | | 年齢 | | 性別 | 女（という事に） |
| 覚醒 | 犠牲 | 衝動 | 憎悪 | 初期侵食率 | 43 % |
| 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 | 2 | 0 | 0 | | | 2 |
| 感覚 | 2 | 0 | 0 | | | 2 |
| 精神 | 2 | 1 | 0 | | | 3 |
| 社会 | 2 | 0 | 0 | | | 2 |

| | |
|---|---|
| HP | 27 |
| 行動値 | 7 |
| (非装備時) | 7 |
| 戦闘移動 | 12 |
| 全力移動 | 24 |

| 肉体 技能 | SL | 修正 | 感覚 技能 | SL | 修正 | 精神 技能 | SL | 修正 | 社会 技能 | SL | 修正 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 白兵 | | | 射撃 | | | ＲＣ | 1 | | 交渉 | 1 | |
| 回避 | | | 知覚 | 1 | | 意志 | 1 | | 調達 | | |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識 ：※データブレインにより全知識常に＋2 | | | 情報 ：UGN ※データブレインにより常に全情報＋2 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 《exec Package_PastMemory》 | ＲＣ | 3r+1 | | | | 解放の雷、導きの華（＋要の陣形）。攻+6~,達+10~,C値-1 |
| 《exec IdealWorld.ver2.10》 | | 0 | | | | Dロイス「守護者」対象1体、自身へ変更 |
| 《exec IdealWorld.ver2.05》 | | 0 | | | | 隠された世界。100%~ |
| | | | | | | |

| 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 | |
|---|---|
| スマホ、財布、筆記用具 | |
| データブレイン | |
| コネ：UGN幹部 | |
| コネ：要人への貸し | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイタス | 消費 |
|---|---|---|---|---|
| 守護者 | P | N | | |
| 霧谷雄吾 | P 尊敬 | N 不安 | | |
| 最初の接触者(UGN関係者) | P 誠意 | N 恐怖 | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

| 最大財産P: | 4 | 残り財産P： | 2 |
|---|---|---|---|

| 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 | +5 | 常時 | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| オリジン；サイバー | 1 | 2 | マイナー | | | | | |
| 効果：《chmod Origin》 | | | | | | | | |
| ハードワイヤード | 1 | +4 | 常時 | | | | | |
| 効果：データブレイン１ | | | | | | | | |
| 隠された世界 | 1 | 1D10 | オート | | | | 100%↑ | |
| 効果：対象を1体にさせ、選び直させる | | | | | | | | |
| 解放の雷 | 3 | 4 | MA | 視界 | 単体 | 自動 | | |
| 効果：C-1　攻＋Lv*2 | | | | | | | | |
| 導きの華 | 5 | 4 | MA | 視界 | 単体 | 自動 | | |
| 効果：達成値＋Lv*2 | | | | | | | | |
| 要の陣形 | 2 | 3 | MA | | | 自動 | | |
| 効果：対象３体化 | | | | | | | | |
| 妖精の手 | 2 | 4 | オート | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |

---

ラーサ視点『 ZAPMANゼロ2 ディアボロスの逆襲 』
中の人はレヴィ（レヴィアタン）が異能継承してくれると聞いてノリと勢いだけでロックオンした。ので後付けなのだが。
ラーサ『世界を白紙に還す』ゼロセイバー『全てを滅ぼす』という類似点がみられたってことで。（勢い
あの電脳世界でRBとはいえ複数の命が産まれ、潰えたという事実を重く見て、忘れないという誓いを立てる。
EDにてゼロセイバーと会話を交わし、本質は滅ぼす者という意味ではお互い似たようなものだと評され、
できればこの刃がお前に向くことのないように、それだけ祈っておく、と言われる。
それを現実にし続けるため、ラーサを本来の道へ引き戻さないようにするための楔となった。

レヴィのゼロ（ゼロセイバー）への（ヤンデレ的）執着心が理解できなかった為、後に回想し理解に努める。
結局軽症とはいえ影響を受けたので、ジャーム化したら若干あぶないかもしれない。

---

端的に言って「ボスになるタイミングならあったのに、真面目すぎてうっかり逃して説得された」奴。
レネゲイドが無ければこの世界はより良いものとなる、故にレネゲイドは不要という思想自体は変わっていない。
命の優先順位は、自分を命だとカウントしていないような感じなので、自分＜超えられない壁＜ジャーム＜＜＜その他
というように、ジャームですら「自分が代わりになれればいいのに…」と思う場合がある。優先度が低いという自覚は薄い。
だって、自分「要らない」し。

---

見た目とか演出とかのモチーフ
※支援型から白兵＆支援型になったので、見た目は若干変更が入ったが、基のリストはこうである。
オメガ（FF14、アルファ零式4層後半・前半）、ナーサリー・ライム（Fate)、
ヤギ（スケープゴート）、アルトネリコシリーズ　　正直絵で描かないと分からない。