キャラクター名
アオ　(アオナ)

プレイヤー名

シンドローム	オルクス オルクス	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	自然の住人
オプショナル		年齢		性別	たぶんメス
覚醒	無知	衝動	嫌悪	初期侵食率	35 %
出自	突然の覚醒	経験	別離	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	0	1			1
感覚	2	0	0			2
精神	2	1	2	1		6
社会	4	0	0			4

HP	28
行動値	10
(非装備時)	10
戦闘移動	15
全力移動	30

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	4		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		調達	1	
運転：			芸術：			知識：レネゲイド	4		情報：UGN、(初期+1(2))	3	
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
(124)初手節約	ＲＣ	6r+10				コスト2+4/C値8/シーン間、対象のダイス-3個。
(24)初手ﾏｲﾅｰなし	ＲＣ	6r+4				コスト2+4/C値8/シーン間、対象のダイス-3個。
(1234)初手全部乗せ	ＲＣ	6r+10		6		コスト2+6/C値8/シーン間、対象のダイス-3個。※3回/シナリオ。
100↑(1234)全部乗せ	ＲＣ	6r+12		9		コスト2+6/C値7/シーン間、対象のダイス-4個。※3回/シナリオ。

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

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
動物使い - マスターテイマー -	P	N		
八重樫若菜	P　好意	N　恐怖		
仲間	P　憧憬	N　隔意		
山田餓狼丸(やまだがろうまる)	P　庇護	N 猜疑心		
	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							
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。浸食率でレベルアップしない。(浸食率基本値+5)							
オリジン：レジェンド	3	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果：	シーン間、【精神】判定の達成値+[Lv*2]。							
C：オルクス	2	2	メジャー	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	クリティカル値-Lv。(下限値7)							
妖精の手	5	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果：	判定のダイス目を1つ「10」にする。Lv回/シナリオ。							
妖精の輪	2	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果：	判定中に《妖精の手》を追加で1回使用できる。Lv回/シナリオ。							
支配の領域	2	6	オート	視界	単体	自動	-	
効果：	判定のダイス目を1つ「1」にする。Lv回/シナリオ。							
アニマルアタック	2	2	メジャー	視界	-	RC(/交渉)	Dロイス	
効果：	攻撃力+[Lv*3]。3回/シナリオ。							
崩れる大地	3	2	メジャー	視界	単体	RC	-	
効果：	シーン間、対象のダイス-Lv個。マイナー使用で解除化。							
仕組まれた幸運	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	極限定的な幸運を引き寄せる							
不可視の領域	★	-	メジャー	至近	-	自動	-	
効果：	最大[Lv]*1000平方mの場所を隠蔽できる。							
効果：								
効果：								
効果：								

妖精の幼体。
森で生まれ、なんとなく群れから離れたときにトラックに攫われ迷子になり、UGNに保護された。
以降、UGN武上支部の最終兵器として隠匿されてきた、妖精・アオナと呼ばれるレネゲイドビーイング。

ボクはね、あんまり人の姿になるのは好きじゃないんだよ。

▼追記
『蒼蒼計画』の一件を経て、自分のパワーアップの必要性を感じたため成長を決意。
現在は八神くんの足を支柱としてなんかのサナギになっている。

―――――――――――――――――――――――――――――――――

【コンボメモ】
▽《オリジン：レジェンド》／マイナー/コスト2/シーン間、【精神】判定の達成値+6。
▽100↑《オリジン：レジェンド》／マイナー/コスト2/シーン間、【精神】判定の達成値+8。
▼『Friendship』：《C：オルクス》《崩れる大地》／コスト4/C値8/視界/攻撃力0/シーン間、対象のダイス-3個
(6+{EDB})dx+4@8 『Friendship』
▼100↑『Friendship』：《C：オルクス》《崩れる大地》／コスト4/C値7/視界/攻撃力0/シーン間、対象のダイス-4個
(6+{EDB})dx+4@7 100↑『Friendship』
▼『Domination』：〈オリジン：レジェンド〉《C：オルクス》《アニマルアタック》《崩れる大地》／コスト6/C値8/視界/攻撃力6/シーン間、対象のダイス-3個。※3回/シナリオ。
(6+{EDB})dx+10@8 『Domination』
▼100↑『Domination』：〈オリジン：レジェンド〉《C：オルクス》《アニマルアタック》《崩れる大地》／コスト6/C値7/視界/攻撃力9/シーン間、対象のダイス-4個。※3回/シナリオ。