キャラクター名: げる

プレイヤー名:

シンドローム		ワークス		カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
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	0	0	0			0
感覚	0	0	0			0
精神	0	0	0			0
社会	0	0	0			0

HP	0
行動値	0
(非装備時)	0
戦闘移動	0
全力移動	0

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			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
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：		
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

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：		合計回避：	

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	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							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ひょんなことからセカイで迷子になった雫。モモジャンメンバー総がかりで捜索を行い、そのうちの愛莉がようやっとふらふらしている雫を見つけ出す。何やってんのよと声をかける愛莉に愛莉ちゃんと嬉しそうな表情を浮かべ駆け寄る雫、現実世界であればわりといつも通りの光景。そんなこんなでしずあいしずあいしているとふと雫が辺りを見回して呟く、そういえばここはいったいどこかしらと。雫の視線を追う愛莉、確かにここはいつもの見慣れたセカイの風景ではない。ステージもなければスポットライトの強烈な光もない、ただ閑散と観客席がちらばめられているのみ。なんだか薄気味悪さを感じた愛莉は雫にさっさと帰るよう促しつつ雫から待ったの声。そうして提案してくる、ここへ来るのは初めてなのだから、もう少し探検していってはどうか、と。もちろん反対する愛莉だったが、なんだかんだ押しに弱い愛莉(確定認識)は、今度また逸れた場合、もしくは身の危険を感じた場合にはすぐ再生ボタンを押して現実世界へと変えることを条件に渋々雫と共に辺りを散策することになったとさ。だが愛莉はのちに後悔することになる。このセカイで『身の危険を感じる』という可能性が浮かんだ時点でその状況のおかしさに気がつくべきであった、と。

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1riUZ8oBSUXktLMJlcpOBCag1da3n7EHAXaxtLzz4aLw/edit?usp=sharing