

キャラクター名
於箇 りと

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ ウロボロス		ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	弓道の名家の若き次期主人
	オプション		年齢	19	性別	女
覚醒	探求	衝動	加虐	初期侵食率	32	%
出自	義理の両親	経験	約束	邂逅	同行者	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	1	0	0			1	行動値	13
感覚	4	1	0			5	(非装備時)	13
精神	3	0	0			3	戦闘移動	18
社会	0	0	1			1	全力移動	36

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	2		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	4	
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
必中の弓 (HR 91)	射撃	5r+12		11		Dペナルティ無効/命中しないと暴走 HR91
100↓	射撃	8r+12		35		C値8/範囲(選択)/装甲無視/暴走/攻+24
100↑	射撃	11r+12		41		C値7/範囲(選択)/装甲無視/暴走/攻+30

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
必中の弓 (HR 91)	
ウェポンケース	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者	P	N		
シナリオ: PC1	P 誠意	N 劣等感		
PC2	P 尊敬	N 恥辱		
養父	P 憧憬	N 偏愛		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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								
螺旋の悪魔	5	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果: 1R間 攻+[lv*3] 暴走								
レックレスフォース	3	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 暴走中判定D+[lv]/侵蝕率無効/基本侵蝕+2								
コンセントレイト	2	2	メジャー					
効果:								
ピンポイントレーザー	5	2	メジャー	武器	-	シン	-	
効果: 装甲無視 攻-[5-lv]								
赤: 巨人の斧	3	3+1	メジャー	武器	-	射撃		
効果: 攻撃力+[Lv*3] D-2 (弓で無効) /基本侵食+1								
混色の氾濫	3	2	メジャー	-	-	シン	-	
効果: 原初Eの対象を範囲(視界)に変更 シナリオlv回								
天使の絵具	★	-	メジャー	視界	シーン(選択)	-	-	
効果: 幻影投影 / CoCAFの"命の顔料"を使います / 見破る場合相手の知覚と自分のRCで対決								
傍らの影法師	★		メジャー	至近	自身	-	-	
効果: 影のへびだよ / 見破る場合相手の知覚と自分のRCで対決								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

◆使用ループ
1/2/上級/EA/LM/HR/IC

◆背景
孤児院から引き取られた少女。弓の名門である現在の祖父母の家で、5才から弓道を学ぶ。真面目で向上心が高い。名前は養父につけてもらった。今は家出中なのでお金はない。守銭奴お嬢様。引き取られた家が実は代々必中の弓を引き継いでいる。養父は"魔術師"を名乗り、滅多に家には帰らない。小学校の頃に魔術師の見える夢に魅入られた。それ以降、魔術師としてもアーチャーとしても優秀な後継者になるべく励んでいる。

エンハイを発症したのはそんな中、中学生の頃。だがこの家の蛇の紋は、父親の見た自在な魔法のような能力は、きつと、これではない。探究の果てに力が待つ。いずれ、そこに到達するために。自ら志願してUGNに入った。UGNでは自分よりも優れたエージェント二人と組ませてもらい、まだまだ失敗ばかりだけど持ち前のプライドで、二人の足を引っ張らないよう日々奮闘している。

--
もう守られてばかりではない。私は至った。弱い私に、さよならを言いに来た。

◆取説
・性格...普段はさっぱりした性格だが戦闘時はたまに楽しくて仕方がないという顔になる
・優先順位...探究心>チームのためになる>養父を追い越す>>>保身
・されたら喜ぶこと...認められる
・怒った時の反応...「ふうん...あかいあくまをご覧になりたくて...? :