

キャラクター名	プレイヤー名
伽藍 昂/伽藍 有栖	

シンドローム	エグザイル ソラリス		ワークス	風紀委員D	カヴァー	真面目な生徒
	オプショナル		年齢	16	性別	
覚醒	感染	衝動	飢餓	初期侵食率	28	%
出自	天涯孤独	経験	人気者	邂逅	好敵手	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	2		0			2	行動値	2
感覚	1		0			1	(非装備時)	3
精神	1		0			1	戦闘移動	8
社会	4	1	0			5	全力移動	16

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	1		交渉	10	1
回避			知覚	1		意志	1	1	調達	8	
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
ガードシールド+器物使い	白兵	2r-1	11	0		ラウンド1回ガード値+5
交渉攻撃	交渉	8r+11		54		装甲無視/シナリオ3回
100	交渉	8r+11		60		装甲無視/シナリオ3回
カリギュラ	交渉	5r+11		[交渉技能値]		交渉攻撃のダメージに+ [この武器の攻撃力]

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
戦闘用きぐるみ		12	-1	-1	購入12

所持品		合計装甲:	12	合計回避:	-1
[その他]ボイスチェンジャー	[エンブレム] [その他]ドロップアウト				
[その他]能力訓練: [社会]	[エンブレム] [武器]カリギュラ				
[その他]能力訓練: [精神]	[ヴィークル]乗用車				
[ユニーク] [ステージ] Cランク	[使い捨て] [ステージ] 保健室利用許可証				
[武器]ガードシールド					
[その他]ウェポンケース					
[その他]思い出の一品	[使い捨て]簡易手術キット				
[その他] [ステージ]ラッキーメダル:ゴールド	[武器] 対空ミサイル				
[その他] [ステージ]ラッキーメダル:シルバー	[防具※] リアクティブコート				
[エンブレム] [その他] ギャンティプラス					
[ユニーク] メモリー:お姉ちゃん					
最大財産P:	26	残り財産P:	0		

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							
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	対決		
効果:	C値-[Lv]							
絶対の恐怖	4	2	メジャー	視界	-	対決		
効果:	攻撃力[Lv]の射撃攻撃/装甲無視							
神の御言葉	6	4+2	メジャー	視界	-	対決	リミット	
効果:	絶対の恐怖と組み合わせ/攻撃力+[Lv×5]/シナリオ3回							
奇跡の雫	1	6	オート	視界	単体	自動	100	
効果:	対象の戦闘不能をHP[Lv×5]で回復/自身は対象にできない/シナリオ1回							
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果:	カバリングエフェクト/メインプロセス1回							
力の霊水	3	4	オート	視界	単体	自動	80	
効果:	対象のダメージロールの直前に使用する/ダメージを+[Lv]Dする/自身は対象にできない/ラウンド1回							
異世界の因子	1	5	オート	視界		自動	80	
効果:	シーン内で使用されたエフェクトを1Lvで取得(ピュア制限、エネミーエフェクトは不可)/シナリオ1回							
デモンズウェブ	5	2	オート	視界	単体	自動	80	
効果:	対象へのHPダメージが確定した後に発動/ダメージ-[Lv+1]D減らす/ラウンド1回							
異形の捕食者	3	6	オート	至近	自身	自動	120/飢餓	
効果:	ダメージ[D/Lv+2]D/シーン中攻撃力+[軽減したダメージ量]							
小さくなるくすり	1		オート	至近	自身	自動	特殊	
効果:	自身が持つ常備化Pが存在するアイテムを任意の数選択し、そのアイテムを破壊する。その後、自身の財産点を[破壊したアイテムの常備化Pの合計*2]する/シナリオに一回まで使用できる							
大きくなるケーキ	1	3	効果参照	至近	自身	自動	特殊	
効果:	購入判定を行う代わりにこのエフェクトを使用出来る。自身が常備化可能なアイテムの内、常備化Pが存在するアイテム一つ選ぶ。自身の財産点を対象の常備化Pの分だけ消費する事によりそのアイテムを入手する。財産点が対象より少ない場合、このエフェクトは使用不可/シナリオに一回まで使用できる							
無面目	1	3	オート	至近	自身	自動		
効果:	オーヴァードであることを隠す。GMが必要だと感じたなら<知覚>での対決を行う。その時の判定の達成値に+[Lv]							
竹馬の友	★		メジャー	視界	単体	自動		
効果:	瞬間、相手の脳内に溢れた存在しない記憶。							

風紀委員に復帰したものの、有栖がRファイトやバンドや部活動に誘われていて、少し悩んでいることがある。私達は別の存在であるが、身体を共有しているのも純然たる事実だ。1つの身体である以上、私が活動している間有栖は好きに動けない。部活動もできないのだ。……風紀委員、辞退することも考えようかなあ。

◇  
まったく、別に気にする必要なんてないのにねえ。別に部活なんてやるつもりもないもの。私は好きにブラブラしていたいわあ。それに一つの身体なのは良いこともあるのよ。面倒な授業とかは全部昂に押し付けて寝てれば良いんだもの。……あ、でも一向に進展しないだ天然同士の会話を間近で聞かされるのはちょっとイライラするから、そっだけ難点ね。

PC2 [追加Dロイス相当品: 破壊の子(ただしFH専用アイテム常備化ルールには制限がある)]

かつてあなたはFHの影響下にある孤児院にて育ち、『現の幻惑者アリス・シンドローム』と呼ばれる異なる人格を宿していた(データとしてはEロイス『ファイトクラブ』を持つジャームであった)。  
UGNに救われ、あなたは保護観察に近い形でアカデミアに入学する事となった。あなたはアリス・シンドロームであった事を把握していてもいいし、シナリオ上然るべき時が来るまで把握していないとしてもいい。  
あなたにはアリス・シンドロームであった時の記憶はほとんどなく、FHとしてどのような活動をしていたかは分かっていない。しかしジャームであった頃の力の一端を、あなたは安定した自我の元振るう事が出来る。それがCランクでありながら強力なシネグイドを持つ理由だ。  
己を律し、風紀の下に正しく在る少女。しかしその身には確かに狂った病の残滓が残っている。

