

キャラクター名  
朝比奈 望希 (あさひな みき)

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル モルフェウス		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	16	性別	女
覚醒	渴望	衝動	闘争		初期侵食率	33 %
出自	親の理解		経験	大成功	邂逅	師匠 (玉野椿)

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	3	1	2			6	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	0	0	1			1	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	4		射撃			RC	1		交渉	1	
回避	2		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報 :UGNコネ(サイズ+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
インフィニティポーン	白兵	6r+4	3	Lv+7		作成した武器。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
----	----	----	----	----	----

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
コネ: UGN幹部		ロイス			
ヒヤシンスの首飾り		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
		ライトコガホリ「脱走獣(きりゅうこうや)」	P 友情	N 不安	
		玉野椿 (たまの つばき)	P 幸福感	N 劣等感	
		阿蘇 カケル	P 感服	N 不安	
		雷公 ミカヅ子	P 憧憬	N 嫌気	
		一之瀬 陽真	P 尊敬	N 不信感	
		白銀 明日香	P 親近感	N 嫉妬	
		コードウェル博士	P 遺志	N 憎悪	
		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								
CR: エグザイル	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果: C値-Lv(最低値7)								
インフィニティポーン( I 140p)	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 白兵戦用の武器を作成								
伸縮腕( I 130p)	2	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果: 白兵攻撃の射程を「視界」に変更。判定ダイスを-[3-Lv]個								
貪欲なる拳( II 122p)	2	3	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果: 組み合わせた白兵攻撃の判定ダイスを+[Lv+1]個								
命の剣( II 123p)	1	3	Xジャー	武器	-	対決	100↑	
効果: 組み合わせた白兵攻撃の攻撃力を+[肉体]								
擬態の仮面	★	-	Xジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 顔や姿を適したものに变化させる。<知覚>による対決で見破りが可能								
壁抜け	★	-	Xジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 障害物を無視して移動が可能。必要に応じて<RC>で判定								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

表  
優等生の女の子 高校一年生  
勉強の成績や素行も良く、周囲の大人たちからの評価も高い

オーヴァードとなった最初こそ戸惑ったものの、周りの理解も得られ、いわゆる"普通"の生活もある程度は保証されている環境におかれている。大きな失敗経験がないためか、自身のすることや考え、周りの人間のことを「正しい」と一へ倍思い込む傾向がある。今までも、そしてこれからも、彼女は自分の正しいと思うことを信じて突き進んでいく。

追記  
待つすぐな女の子  
世間を知らず訓練に明け暮れていたため、JKらしいものにはあまり興味が無い  
というか興味はあるが少し幼いものに目移りしてしまうのを、子供っぽく見られないようにしている。  
好きな花: ヒナギク

▼コンボメモ (多くのフレイバー演出を含んでいます)  
【籠の小鳥】CR+貪欲なる拳 (フレイバーで) 髪や爪を伸ばし、近くの敵を封じ込めて1V1で近接戦を挑む。  
自身はその籠を支点にして宙に浮かんだり