

キャラクター名
水無瀬 露莉 (ミチ ツリ)

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	高校2年生
	バロール					
オプション			年齢	17	性別	女
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	35	%
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	HP	26
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	4	0	0			4	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	1		射撃			RC	3		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	2	
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
		0				

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																																			
UGN幹部		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>遺産継承者</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>界理 (WH)</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>父 (紫)</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	遺産継承者	P	N			界理 (WH)	P	N			父 (紫)	P	N				P	N				P	N		
ロイス																																								
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム	消費																																
遺産継承者	P					N																																		
界理 (WH)	P					N																																		
父 (紫)	P					N																																		
	P					N																																		
	P	N																																						
嗜好きの友人																																								
警察官																																								
研究者																																								
情報屋																																								
ハッカー																																								
手配師																																								
情報収集チーム																																								
廻癒の魔眼(医療トランク)		最大財産P:	8	残り財産P:	9																																			
停滞の魔眼(ブラックダイヤモンド)																																								

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							
死神の瞳	7	3	major	視界	単体	RC		
効果:	射撃攻撃。対象が次に受けるダメージを[lv+2]Dする。							
C:バロール	2	2						
効果:	いつもの							
紡ぎの魔眼	5	1	auto	至近	自身	自動		
効果:	ダイス+[lv]個。							
孤独の魔眼	1	4	auto	視界	参照	自動		
効果:	自身を対象に含む「範囲(選択含む)攻撃」の判定直前に使用。対象を自身のみに変更する。							
魔人の盾	4	4	auto	至近	自身	自動		
効果:	ガード値+[lv*10]							
崩壊のスフィア	5	2d10	auto	視界	単体	自動	120↑	
効果:	ダメージ0時、ダメージ+[lv*2]D。							
時の水晶体	2							
効果:								
ディメンジョンゲート	★							
効果:								
ポケットディメンジョン	★							
効果:								
偏差把握	★							
効果:								
軽快なる積荷	★							
効果:								
効果:								
効果:								

#C83CA0

【初期設定 -コンセプト-】

遺産継承者ばかり使って恥ずかしくないんですか？

ようじょと妹ちゃんがいるので、あわよくばPC1から見て年上ポジに居座ろうかなと画策中。同年齢のお姉さんポジでもよい。ニーベルングの指輪のフレーバー効果で、よく不幸に見舞われる薄幸系ヒロインを夢想。真面目な委員長タイプに挑戦してみたい。

自分が"死の未来"を見たせいで大切な人を殺してしまったのだと、悔やんで自己嫌悪に陥ってる系で。

戦闘では、死神の瞳及び崩壊のスフィアを用いての火力支援、並びに孤独の魔眼と魔人の盾を用いての限定的かつ不完全な盾役を行う。

ミドルでは、紡ぎの魔眼とコネクションで水増ししたダイスで、情報収集への適性を伸ばす。購入判定では、申し訳程度のガード値としてクリスタルシールドを狙っていく(そのための財産点)。25は高いんじゃない。

・成長予定