

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ウロボロス	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー
オプション		年齢		性別
覚醒	忘却	衝動	破壊	初期侵食率 42 %
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	28
肉体	3	0	0			3	行動値	8
感覚	2	1	0			3	(非装備時)	8
精神	2	0	0			2	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	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			射撃	1		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:	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
骨の剣	白兵	3r-1				
骨の剣(100)	白兵	3r-1				
骨の剣(160)	白兵	3r-1				
		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
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	タス	消費
遺産継承者: ジャイアントキル	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	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							
コンセ: ウロボロス	2	2	メジャー					
効果:	C-Lv							
CE: 骨の剣	1	3	マイナー					
効果:	武器作成							
D: 骨の銃	5	3	マイナー					
効果:	武器作成							
死招きの爪	4	4	マイナー				リミット	
効果:	↑攻+[Lv*5]							
白: オーバーロード	1	5	オート				80%	
効果:	攻+武器威力、メイン終了時武器破壊							
黒: ボルターガイスト	1	6	マイナー				100%	
効果:	シーン間攻+武器威力、選択武器破壊							
赤: 風鳴り	1		メジャー					
効果:								
灰: デトネイト	1		オート					
効果:								
		★						
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

・病理名
 ↳強迫性観念(コンプレックス-アイデア)
 ↳未だ、人との接し方は下手でありつい自分が上に立とうとしてしまう。

・死亡時はおよそ18歳(アンダーでも同様)
 ・名家の生まれ
 ・努力家、厳格な父の期待に応えようと勉学に励む
 ・高校に上がってからは、環境の変化と勉強しかしてこなかった事で、うまく周囲に馴染めずいた
 ・その理由を自分の能力が足りない為と思い込み、ひたすらに勉強するが広がるコミュニティの差に困惑する
 ・ある日、学内でクラスメイトが聴いていた音楽が耳に入る。勉強以外に興味や興味を持たなかった彼女の初めての興味の対象となった
 ・それからは多様な音楽を聴き始め、そのお陰で交友関係も増えた
 ・そして自分を追い込んでいたのは自分だと気づき、大学は1つ志望ランクを下げての受験に変え、無事合格
 ・父親の期待には応えられなかったが、これからは自分として生きていく事を決める
 ・だが、そんな途中で事故に遭いこの世を去る
 ☆あの時の音楽の名前は分からず仕舞いであり、少し残念に思っている
 ☆Dロイスである遺産は、今までの人生の生き方を(人の上に立つもの常に理性的で在れ)表したものの。自分なりに解消したつもりだったが、アンダーにて生前の姿を取る際に意志として、身につけていた物にこびりついてしまったようだ。

未練: 自分らしく生きられなかった事

—— パーソナリティ ——