キャラクター名
白瀬 紫菫

プレイヤー名

シンドローム	バロール バロール	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	15	性別	
覚醒	忘却	衝動	殺戮	初期侵食率	35 %
出自	天涯孤独	経験	実験体	邂逅	同行者

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	4	0	0			4
社会	2	0	0			2

HP	26
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
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	2		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
	ＲＣ	4r+1				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
"ボス"	P 憧憬	N 嫉妬		
白瀬 月夜	P 依存	N 依存		
玉野 椿	P 尊敬	N 疎外感		
矢神 秀人	P 好奇心	N 猜疑心		
	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								
時の棺	★	10	オート	視界	単体	自動成功	100%	
効果： 判定前。判定を自動失敗へ。（判定不要のものには不可）1回/1シナリオ								
死神の眸	5	3	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果： ＜RC＞射撃攻撃。命中で次の被ダメを+［Lv+2］D。シーン終了or効果発動まで持続								
コンセントレイト：バロール	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-Lv（下限7）								
灰色の庭	5	2	セットアップ	視界	単体	自動成功	-	
効果： ラウンドの間対象の【行動値】-Lv*3								
コズミックインフレーション	2	2	セットアップ	-	範囲（選択）	-	ピュア	
効果： 組み合わせたエフェクトの範囲変更。Lv回/1シナリオ								
ディメンジョンゲート	★	3	メジャー	至近		自動成功	-	
効果： 知ってる場所に繋がる門が作れる								
ポケットディメンジョン	★	-	メジャー	至近		自動成功	-	
効果： 空間つくれる！＜知覚＞で探知できる								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

白瀬 紫菫（しらぜ-すみれ）

廻在する果宙の黒星（Eye-o-light）
かいざい（＝皆在）する-かちゅう（＝渦中）の-こくせい（＝眸）

海上には渦巻く銀河。
ただし、"アイオライト"とは真逆の舵をとる。
何故ならその渦に突っ込んでいくからだ。

白黒ベースに灰菫青さした感じで

物心ついた時からUGNの施設で暮らしていた。
最初の方の記憶はあんまり人間みたいな扱いをされていなかったような気がするけど
中学生くらいの年齢になってからはそこそこひどい扱いではなくなっていった気がする。
"父"はたまにやさしい。

ぱっと見は情動の変化に乏しそうな人物。
何を考えているかわかりにくい……かも。
ある程度ひととなりがわかると感情表現がわかるようになるとか。

怒るとたぶん空間圧縮させて拘束しにかかってくるからこわい。
ひとを弱らせて誰かに殴らせる（それを眺めている）のがすき。