

キャラクター名
鬼怒川あかり

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル サラマンダー		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプショナル ブラム=ストーカー		年齢	16	性別	女
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	36	%
出自	安定した家庭	経験	大失敗	邂逅	友人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	56
肉体	4	1	0			5	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	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	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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	
思い出の一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
変異種	P	N		
ハルキ	P 誠意	N 不安		
	P 友情	N 嫌気		
篠原花陽	P 友情	N 嫌気		
	P 感服	N 劣等感		
	P 親近感	N 隔意		
	P	N		

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							
コンセントレイト	2	2	メジャー					
効果:	C値 -Lv							
骨の剣	1	3	マイナー					
効果:	素手データ変更							
渴きの主	3	4	メジャー	至近	単体	白兵		
効果:	装甲無視 命中時HPをLv×4回復 素手or赤き剣のみ							
伸縮腕	1	2	メジャー	視界		白兵		
効果:	白兵を視界に ダイス-[3-Lv]個							
崩れずの群れ	1	2	オート					
効果:	DR直前にカバーリング 1プロセス1回							
氷盾	2	2	オート					
効果:	ガード時使用 ガード値を+Lv×5増加							
生命の海	2	5	SU					
効果:	HPを[Lv+2]D増加 シナリオ1回							
命のカーテン	2	4	オート					
効果:	崩れずの群れを10m伸ばす シナリオLv回							
フェニックスの翼	2	4	CL	至近	自身			
効果:	HPをLv×5回復 非戦闘時はシーン1回							
守護者の巨壁	1	6	オート	視界				
効果:	対象選択直前 攻撃の対象を自分のみにする シナリオ1回							
氷雪の守護	2	3	オート					
効果:	ダメージ適用直前に使用 -[Lv+1]Dダメ減少 R1回							
スプリングシールド	2	2	オート					
効果:	ガード時使用 ガード値を+10 シーンLv回							
異形の刻印	5		常時					
効果:	最大HPをLv×5増加 浸食+3							

東京近郊勇那市で生まれ育った少女、高校2年生
両親は共働きであり、きょうだいはいない一人っ子

幼いころから真面目で聞き分けの良い子と評判であり、周囲の期待に応えよう、と励む性格だった
出来ることがうれしく、周りや親にすこい、えらい、と言ってもらえることが嬉しかった

小学生の頃はそれでよかった、テストで100点は取れたから
中学生の頃からは、クラスで上位にはなれたけれど、あくまで上位だった
高校生の頃からは、そうもいなくなって

昔はよくできたのにね、と母が言うようになったのはいつ頃だっただろうか
次は前みたいにもっと頑張れば出来るだろう、と父はよく言っていた気がする

それでもまだなんとか踏ん張っていた、耐えきれていた
もう一つ、昔から頑張りが続いていた事はあったから

幼いころから始めた「ピアノ」
筋がいいと褒められて、コンクールとかにもそこそこ入賞できていた
自分でもできると思ってたし、勉強が段々落ちていても、こっちは頑張っていた、いい結果を出せていた

高校1年の冬、入賞できれば将来的にはプロの道も夢じゃない、そんなコンクールに出れることになって

