

キャラクター名  
三葉 良(みつば-や)

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ウロボロス		ワークス	FHマーセナリーC	カヴァー	高校生
	オプショナル ブラム=ストーカー		年齢	18	性別	女
覚醒	死	衝動	殺戮		初期侵食率	36 %
出自	安定した家庭	経験	死と再生	邂逅	刺激	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	1		0			1	行動値	8
感覚	1		0			1	(非装備時)	8
精神	5	1	0			6	戦闘移動	13
社会	1		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			RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識: 芸術	2		情報: FH	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
赫き猟銃+破壊の血	射撃	1r	5	24		武器使用時HP-4(失う)
// (100↑)	射撃	1r	5	28		
基本コンボ	射撃	9r		24+2d		CR+影+コンバ+赤 命中で邪毒R1 12
// (暴走中)	射撃	9r		24+4d		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
インプレム: 殺戮機関"マニイター"	

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
対抗種	P	N		
日常	P 懐旧	N 嫌気		
FH	P 好意	N 隔意		
劇場	P 連帯感	N 疎外感		
烏森 凪真	P 好奇心	N 隔意		
ユルシ先生	P 幸福感	N 憤懣		
ドクダミ	P 遺志	N 疎外感		

最大財産P: 2 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							
赫き猟銃 4	4	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シーン中武器作成, 装備 《破壊の血》 効果適用可 BCP59							
破壊の血 4	4	2	マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果:	《赫き猟銃》 武器攻+[LV*3], G+5 HP-2(消費)							
CR:ウロボロス 3	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	組み合わせた判定のC値-LV(下7) EAP129							
コンバットシステム 2	2	3	メジャー/リ	-	-	対決	-	
効果:	判定ダイス+[LV+1]個 EAP90							
無形の影 1	1	4	効果	-	-	-	-	
効果:	あらゆる判定を【精神】で判定 R1回 EAP124							
原初の赤:雷の残滓 4	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	命中で邪毒RLV EAP37							
キリングアート 4	4	4	メジャー	-	-	対決	120↑/殺戮	
効果:	組み合わせた判定の攻+[LV*2] 対象がBS中更に+3d シナリオ3回 RUP23							
鮮血の修羅 2	2	6	メジャー	-	単体	対決	120↑/殺戮	
効果:	組み合わせた攻撃でHPダメージを与えた場合クリンナップに[LV*10]点の実ダメージ MP終了時HP-5(失う) RUP23							
かしく歯車 1	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	精密作業をこなせる EAP55							
血の彫像 1	1	-	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果:	血液による像を作る EAP55							
効果:								
効果:								
効果:								

◆概要  
ごくごく普通の家庭に生まれ育った女子高生。  
覚醒した今も正式にFHに所属せず、偶にお小遣い稼ぎの一貫として手を貸している程度の付き合い方をしている。

◆ライフパス/覚醒  
平凡な生活、平凡な人間性、平凡な環境。昨日と同じ今日、今日と同じ明日。  
可もなく不可もなく、何の不満もなければ、何の楽しみもない。そんな生活に嫌気がさしていた。  
高校に入学し、環境が変われば何か新しい出会い、刺激的な出来事に巡り合えるかもしれない。その期待も遂には裏切られることとなる。  
「刺激的なことが起こらないならば、自分で起こせばいい」――。  
そう思った彼女は、深夜の学校の屋上で、ひとり飛び降り自殺を図ることを決めた。  
死んだら死んだでこのつまらない世界に未練はないからある意味本望。仮に助かったとしても、騒ぎの渦中でいろんな人の注目を浴びることができる。  
常人では考えついてもとても実行に移さないようなことを、彼女は自分の欲望を満たすため、ただの気紛れのように死を選んだ。  
しかし、幸か不幸か彼女は一命を取り留めることになる。それも無傷の状態。  
死に際してレネゲイドが活性化し、オーヴァードとして覚醒したことが大きな影響を与えた。  
この姿で「自分は飛び降り自殺をした」なんて言っても誰も信じてくれないだろう。とんだことをしてしまった。  
そう後悔したのも束の間、自身が秘めているオーヴァードとしての力、"レネゲイドを殺すことに長けた能力"に気付いてからは、寧ろ覚醒を前向きにとらえるようになる。  
人を殺したいわけではない。戦うことが好きなわけでもない。  
彼女はただ、新しい楽しみと刺激を求めて、レネゲイドの力を行使している。

◆衝動: 殺戮  
レネゲイドの力が高まると手加減というものができなくなる。「戦って結果的に殺す」ではなく「殺すために戦う」にシフトチェンジするような感じ。