キャラクター名
進杖　真理愛（しんじょう　まりあ）

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| シンドローム | バロール<br>ノイマン | ワークス | UGN支部長A | カヴァー | 教師 |
| オプショナル | | 年齢 | 27 | 性別 | 女 |
| 覚醒 | 無知 | 衝動 | 破壊 | 初期侵食率 | 31 % |
| 出自 | 安定した家庭 | 経験 | 汚れ仕事 | 邂逅 | 自身 |

| | 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 | 1 | 0 | 0 | | | 1 |
| 精神 | 5 | 0 | 0 | | | 5 |
| 社会 | 2 | 0 | 0 | | | 2 |

| | |
|---|---|
| HP | 27 |
| 行動値 | 7 |
| (非装備時) | 7 |
| 戦闘移動 | 12 |
| 全力移動 | 24 |

| 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 | 6 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | | | 調達 | 6 | |
| 運転：四輪 | 2 | | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ＜千情（ミレニアム・バグ）＞ | ＲＣ | 8r+6 | - | - | | ドッジ不可・命中で次ダメージ+7D・【行動値】0・行動値はマイナーで解除可　1+2+8 |
| 〃（100%↑） | ＲＣ | 11r+6 | - | - | | 〃・命中で次ダメージ+8D　1+2+8 |
| ＜千惑（ミレニアム・プロブレム）＞（80%↑） | ＲＣ | 10r+6 | - | - | | ドッジ不可・命中で次ダメージ+7D・【行動値】0・次攻撃リアル・行動値はマイナーで解除可　1+2+3+8 |
| 〃（100%↑） | ＲＣ | 11r+6 | - | - | | 〃・命中で次ダメージ+8D　1+2+3+8 |

| 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 | |
|---|---|
| 【メモリー：〝分岐点〟「作戦コード：Red Merge」】 | コネ：噂好きの友人 |
| 【メモリー：〝出発点〟鏡原　千夏】 | コネ：情報屋 |
| プログノーシスの指針（デモンズシード） | コネ：コーポレート |
| プロスドキアーの羅針（ストレンジフェイズ） | コネ：ハッカー |
| 手袋（かけがえのない逸品） | コネ：要人への貸し |
| サラウンドレポート | コネ：手配師 |
| アレクサンドリア | コネ：情報収集チーム |
| ストーン | コネ：インフルエンサー |
| ストーン | 能力訓練：【社会】 |
| ストーン | 携帯電話 |
| コネ：UGN幹部 | コート（カジュアル） |

| ロイス | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイタス | 消費 |
| ＜変異種：ノイマン＞ | P　- | N　- | | |
| 〝大切なもの〟生徒たち | P　慈愛 | N　不安 | | |
| 〝元同僚〟PC② | P　連帯感 | N　疎外感 | | |
| 〝友人〟御幸　瑠美 | P　友情 | N　嫉妬 | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

| | |
|---|---|
| 最大財産P:　16 | 残り財産P：　0 |

| 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 | 5 | 3 | メジャー | 視界 | 単体 | 対決 | - | |
| 効果：射撃攻撃を行う・命中で対象が次に受けるダメージ+[Lv+2]D | | | | | | | | |
| 停滞空間 | 2 | 5 | メジャー | 視界 | 単体 | 対決 | - | |
| 効果：射撃攻撃を行う・命中で【行動値】0・マイナーで解除可・1シナリオLv回 | | | | | | | | |
| 悪魔の影 | 1 | 5 | メジャー | 視界 | 単体 | 対決 | 80% | |
| 効果：射撃攻撃を行う・命中で対象が次に受ける攻撃リア不 | | | | | | | | |
| 時間凍結 | 1 | 5 | イニシ | 至近 | 自身 | 自動 | 80% | |
| 効果：イニシに宣言・即座にMPを行う・HP20点消費・1シナリオ1回 | | | | | | | | |
| 魔神の心臓 | 3 | 4 | メジャー | - | - | 対決 | 100% | |
| 効果：攻撃命中でラウンド間対象判定ダイス-[Lv×3]個・マイナーで解除可 | | | | | | | | |
| 時の棺 | 1 | 10 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | 100% | |
| 効果：判定直前に宣言・対象の判定の失敗させる・1シナリオ1回 | | | | | | | | |
| 神機妙算 | 2 | 3 | メジャー | - | 範囲（選） | - | 80% | |
| 効果：対象を範囲（選）に変更・1シーンLv回 | | | | | | | | |
| プレディクション | 4 | 4+1 | メジャー | - | - | 対決 | Dロイス | |
| 効果：あらゆる攻撃と組み合わせ可・組み合わせた攻撃ドッジ不可・1シナリオLv回 | | | | | | | | |
| ポケットディメンジョン | ★ | - | メジャー | 至近 | 効果 | 自動 | - | |
| 効果：空間を捻じ曲げ異空間を作る・＜知覚＞ | | | | | | | | |
| 謁見の魔 | ★ | - | メジャー | 至近 | 範囲（選） | 自動 | - | |
| 効果：エキストラへの重力を増加させ這いつくばらせる・特定人物だけ動かすことも可 | | | | | | | | |
| プロファイリング | ★ | - | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果：物品等を観察し人物像を導き出す・＜知識：＞ | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |

レギュレーション：基本・上級・EA・LM・RW・IA

UGNチルドレン育成専門支部・エティマシアの支部長兼チルドレン教官。
茶色のロングヘアーとコート、少々うだつの上がらない空気感を合わせ持つ女性。
かつてはUGNの戦術立案専門部隊の優秀なエージェントだったが、とある作戦を境に部隊を辞めチルドレン教官へと転じた。

性格は良く言えば淡々とした、悪く言えばぼんやりとした落ち着いた人物。
教官としての激務と後述の能力により、快活に振る舞う気力が残ってないというのが実情。
ただ、「戦闘や任務の準備」「生徒のための行動」に関わる時は人が変わったかのように真剣となり、いかなる状況であっても決して手を抜かない。
余談だが、生徒が居ない時の友人や同僚の前でだと遠慮がなくなり、少し皮肉屋な一面も覗かせる。

能力は「処理能力・情報転送/時間知覚」。情報を処理する能力・情報そのものを、他人ないし未来の自分に向け転送する能力。
他人へは通常の脳では認識できない時間知覚の情報を送りつけることで処理能力への負荷や混乱を起こし、未来の自分へは処理能力を送ることで戦闘時の戦況解析や予測能力の強化を行う。
未来の自身に対する処理能力転送は常に行っており、彼女が普段からぼんやりしているのはこの転送により脳のリソースを一部消費しているからである。
欠点として敵に対し直接的なダメージは与えられず、この能力だけでは決定打になりえないことだろう。

彼女がチルドレン教官へと転身した理由は、数年前のマスターエージェント討伐作戦にある。
特殊な能力・圧倒的な戦闘力を持つ討伐対象に対し、自身を含めた十数名のエージェント・チルドレンによる強襲作戦を立案。
予測ではほぼ戦果は上がらないと想定されていたが、相手能力の弱点を突く戦術・メンバー間の連携・天運の味方もあり討伐に成功する。
……ただし、たった一人だけチルドレンの犠牲者が出た。そして、その一点が彼女の分岐点であり、出発点である。
---