

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
瀬木令志那（せきれいしな）

シンドローム	オルクス		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
	オルクス					
オプショナル			年齢	いくつですかね～？	性別	"いもうと"ですよ～
覚醒	探求	衝動	妄想	初期侵食率	28	%
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	24
肉体	0	1	0			1	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	4	0	0		4	8	全力移動	22

肉体			感覺			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			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

△砂靈鬼の『加工』→Get! ました！

領蛾衆の腕予定。

絵を描くことが好き。領域をオーダーメイドアトリエのようにして絵を描いていることが多い。  
好きな作家は、「おもしろい、おもしろい」が大前提です。

《鍵令》  
エンゲージを1つ指定し、クリンナップに発動させる。

エヌミー:LVd+20ダメージを与える。  
味方:次のエンゲージに居たPCの攻撃力にエヌミーが受けたダメージ数値をR間上乗せする。  
↑エヌミー→味方→エヌミー→味方……、のカタチで交互にエンゲージ指定するのがいいのか?  
※シミュに1度だけ、全てのマスをエンゲージとする裁定が可能。

THE BOSTONIAN

《加工》  
調達判定：難易度9。  
成功した時以下のアイテムを入手し、最大スタッツ数は各2個となる。  
加工で手に入れたアイテムはオートアクションで使用可能になる。

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
瀬木令 志那 (せきれい しな)