

キャラクター名
叶山猿楽

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル		ワークス	UGN	エージェントC	カヴァー
	エグザイル					
オプション			年齢	-	性別	-
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	48	%
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	37
肉体	4	0	0		4	8	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	0	1	0			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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			意志	1		調達	2	
運転:			芸術:			知識:	2		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

所持品	
デモンズシード	
『お墨付き』ジェニユインアクシズ	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
墮落之印	P	N		
墮楽 姫百合	P	N		
蜥蜴	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 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								
異形の身体に愛を込めて	1	基+7	常時	-	-		Dロイス	
効果: 所持している『形状変化: O』×1Dダメージ増加+命中判定ダイス×2個								
妖開放	1	1d10	セット	至近	自身	自動	Dロイス	
効果: C-1(下限5) 暴走付与								
命の鎧	10	4	セット	至近	自身	自動	ピュア	
効果: シーン間、装甲【+肉体】。及び【肉体】判定の達成値に+【Lv*3】する。								
墮落の爪	5	4d10	マイナー					
効果: 墮落墮落、効果参照。シナリオ間継続。								
骨の剣	5	3	マイナー				-	
効果: 素手白兵変換。攻撃力【LV×2+5】 命中【-1】								
死招きの爪	6	3	マイナー				リミット	
効果: 攻撃力+【Lv*5】する。シーン間他武器装備不可。								
生命の黄金律	5	5	マイナー	至近	自身	自動		
効果: シーン間【肉体】の能力値を使用したあらゆる判定のダイスを+【Lv+1】する。								
コンセントレイト	3	2	メジャー				-	
効果:								
異形の祭典	3	3	メジャー	-	【Lv+1】	対決	-	
効果: 攻撃の対象を【Lv+1】体する。								
伸縮腕	3	2	メジャー	視界	-	対決	-	
効果: (腕効果で最大3)射程を【視界】に。判定ダイスを-【3-Lv】する								
怒涛の大蛇	1	4	メジャー	視界	シーン[選択]		リミット	
効果: 組み合わせた白兵攻撃をシーン[選択]にする								
異形の絶技	5	4	メジャー				80%	
効果: 組み合わせた攻撃に+【Lv】Dする。HP3点消費								
死神の手	5	4	メジャー			対決	80%	
効果: 攻撃力+【Lv×4】								

PC悪魔合体
 イメソシオン開示することで筋を通す
 それがおたくStyle
 【https://youtu.be/dYzgZVhiqMU?si=qM3xJuXXQ0FNYKQB】
 叶山猿楽/伎芸天行齊※
 よみ:かのやまえんがく/ぎげいてんぎょうさい※
 猿楽、本来は[さるがく]と読むが彼の名はえんがくと読む。
 散楽として奈良時代に伝わり平安の頃には猿楽と呼ばれるようになり、民衆に親しまれる芸能となったという。
 元は雅楽と同じく朝廷に保護される文化であり神事としても扱われていたようだが、庶民に広まるようになりその内容は馬鹿らしい物真似如きであったりと庶民でも楽しめるものにもなった。
 後に室町から能楽と呼ばれるようになる。
 伝統芸能の一つ。

常に黒い笠、能面などの面を付け素顔を隠している。
 翁面/黒色尉、小面、般若面…よく見る面はこれらである。
 人前に出るときには大抵この面を付けている。
 その面により気性や性格も少しずつ変わっており捉えようによっては多重人格とも読み取れるような行動をする人物。
 人格と呼べるものは一つであるが、仮面のように付け替えることが出来るというのが正しい。
 新たに演じることで面を増やすことも出来る。

猿を自称しているが気性は半分気まぐれな猫、人格が切り替わるとはいえ大体は見た目より幼さを感じる振る舞いはする。
 本来は感情が表に出ることもなく表情も変わることもなく、静かで冷たい印象を受ける。本質はただひたすらに自らの求める芸の極致の事しか考えていない。

