

キャラクター名  
瀬木令 志那 (せきれい しな)

プレイヤー名

シンドローム	オルクス オルクス	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
オプション		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	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

所持品		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	
領蛾鍵令	P	N			
領蛾迷路	P 好奇心	N			
青巳芳乃	P 親近感	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	22	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								
◇妖解放	1		セットアップ					
効果: いつもの								
◇自己領域	1	5	セットアップ					
効果: エンゲージ指定。命中判定達成値+20or-20。								
◇鍵令	5	5	セットアップ					
効果: 効果: その他メモ参照								
原初の虹:ライトフラッド	4	5	セットアップ		シーン選択			
効果: あらゆる判定D-Lv個。								
ジャミング	3	3	オート					
効果: 判定D-Lv個。1R1個。								
支配の領域	5	6	オート					
効果: 判定ダイス目→1へ変更。シナリオLv回。								
絶対支配	5	4	オート					リミット
効果: 《支配の領域》と同時使用。[Lv+1]個選んで1にする。								
絶望の領域	5	4	オート		シーン選択			
効果: R間、あらゆる判定Dに-[Lv*2]。1シナリオ1回まで。								
妖精の手	5	4	オート					
効果: ダイス目ひとつ10へ。1回の判定につき1回まで、1シナリオLv回。								
妖精の輪	4	4	オート					
効果: 《妖精の手》と同時使用、追加でもう一回できる。1回の判定に1回、シナリオLv回								
原初の紫:フラッシュゲイズ:失楽園	3	3	オート					80
効果: 対象の判定D-[Lv*2]。1R1回。								
スモールワールド	5	7	オート					80
効果: 対象の判定達成値-[Lv*5]。1シナリオ1回。								
力の法則	5	4	オート					100
効果: ダメージD[Lv+1]D。1R間1回。								

◇砂霰衆の『加工』→Getしました！

領蛾衆の腕予定。  
ほんわかおねえさんというカンジの半妖。

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。  
好奇心旺盛で、「おもしろそう」な方に傾きがちな気質。

《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。  
エネミー:LvD+20ダメージを与える。  
味方:次のエンゲージに居たPCの攻撃力にエネミーが受けたダメージ数値をR間上乘せる。  
↑エネミー→味方→エネミー→味方……、のカチで交互にエンゲージ指定するのがいいのかな？  
※シーンに1度だけ、全てのマスにエンゲージとする裁定が可能。  
同エンゲージ攻撃不可などは無視する。

《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、最大スタック数は各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。  
1人に使用できる個数はラウンド2個まで。

