

キャラクター名  
ソフィア

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	逃亡者
	エンジェルハイロウ					
オプション			年齢			性別
覚醒	生誕	衝動	破壊		初期侵食率	33 %
出自	天涯孤独	経験	力の暴走		邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	0	1	0			1	行動値	11
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	11
精神	3	0	0			3	戦闘移動	16
社会	1	0	0			1	全力移動	32

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	2		射撃			RC	5		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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	
思い出の一品	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
Dロイス: 起源種P		N	
UGNエージェントP		N	
アルフレッド	P	N	
はかせ	P	N	
べっとなー	P	N	
父親	P	N	
カニ	P	N	

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								
コンセントレイト:バロール	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: クリティカル-2								
小さき魔眼	5	3	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: ラウンド間、ダメージ+[Lv*2]								
ダークマター	3	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: メインプロセス中、判定+Lv d								
黒の鉄槌	5	1	メジャー	視界	-	<RC>	-	
効果: [Lv*2+2]の射撃攻撃を行う。自分のエンゲージに攻撃できない。								
暗黒の槍	3	3	メジャー	-	-	シンドローム	SL/Se	
効果: 装甲を無視する。HP 5点消費。								
スターダストレイン	3	6	メジャー	視界	シーン(選)	<RC>	1/Sn	
効果: シーン(選)にする。攻撃-[20-SL*5]。								
破滅の天使	1	4	メジャー	-	-	<RC>	リミット	
効果: 《スターダストレイン》と組み合わせる。あらゆるエフェクト、アイテムの効果で達成値を下げられず、失敗にもできない。また、カバーを行えない。								
光芒の疾走	3	1	マイナー	至近	自身	-	SL/Se	
効果: 戦闘移動を行う。離脱も可能。他のエンゲージで停止せず、封鎖も受けない。シーンSL回。								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果: 判定を失敗させる。								
魔王の理	4	2	メジャー	-	自身	シンドローム	-	
効果: ダメージ+ [Lv*2]								
偏差把握	★		メジャー	視界	シーン(選)	効果参照		
効果: どこに何があるか把握できる。<知覚>判定で隠れているものも発見できる。								
天使の外套	★		メジャー		自身	自動		
効果: 光の屈折で見た目を変える。見破る場合は<知覚>対決。								
真昼の星	★		メジャー		自身	自動		
効果: 電波望遠鏡を遥かに超える視力を得る。								

ライフパスはダイス。

物心付いた時より研究所に居たPC1は、日々実験と共に生きていた。どうやらその存在価値はレネゲイドウィルスの研究にとっては非常に重要かつ大事なものらしい(起源種)。間もなく年ごろを迎えようと言うのに友達もおらず、親の顔も見事はない。しかしながらそれらを含めて、日々積み重なる様々な人体実験に対しては彼女も不満など覚えては居なかった。閉鎖的な環境が彼女に、それを当たり前のものだと思わせていたのだ。それでも彼女が閉鎖された空間から飛び出し人に、外界に触れた時。きっと彼女の世界は大きく変わることだろう。それが世界にとって正しい事なのかはまた別として。

【レギンレイヴ】 小さき魔眼+ダークマター+黒の鉄槌+暗黒の槍+魔王の理 <11>  
6d×8+5 <命中(80 ↓)>  
7d×7+5 <命中(80 ↑)>  
8d×7+5 <命中(100 ↑)>  
9d×7+5 <命中(150 ↑)>

30+(1+)d <ダメージ(80 ↓)>  
36+(1+)d <ダメージ(80 ↑)>  
42+(1+)d <ダメージ(100 ↑)>  
48+(1+)d <ダメージ(150 ↑)>

