

キャラクター名
闇条 真唯(あんじょう まゆ)

プレイヤー名

シンドローム	バロール ウロボロス	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	旅人
オプション		年齢	不明(外見は12歳)	性別	女
覚醒	探求	衝動	飢餓	初期侵食率	40%
出自	ウォッチャー	経験	研究機関	邂逅	任意:言葉にできない

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	1	0	0			1	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	9
精神	4	1	0			5	戦闘移動	14
社会	1	0	0			1	全力移動	28

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	2	3	交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		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
ディマークイション	RC	5r+5		4		C値8【行動値】-6 コスト6/8 範囲(選択)時
→60~79	RC	6r+5		4		C値8【行動値】-6 コスト6/8 範囲(選択)時
→80~99	RC	7r+5		4		C値8【行動値】-6 コスト6/8 範囲(選択)時
→100~129	RC	8r+5		6		C値7【行動値】-8 コスト6/8 範囲(選択)時

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
アルティメイド服		10		-3	<RC>判定の達成値+3

所持品	
アクセサリ	
携帯電話	
コネ: UGN幹部	

合計装甲: 10 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス: 古代種P		N		
闇条晃士朗	P 執着	N 敵愾心		
仲間	P 連帯感	N 嫌気		
恐慌に陥る人々	P 有為	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 残り財産P: 1

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							
ヒューマンズネイバー	1		常時	至近	自身	自動	RB	
効果:	衝動判定のダイス+LV個。侵食率によるレベルアップの影響を受けない。侵食率基本値+5							
原初の黄: 加速装置	1	2	セットアップ	至近	自身	自動成功		
効果:	【行動値】+[LV*4]。侵蝕基本値+3							
時間凍結	1	5	イニシアチブ	至近	自身	自動成功	80↑1/シナリオ	
効果:	メインプロセスを行える。20点HP消費							
オリジン: レジェンド	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーン中、【精神】判定達成値+[LV*2]							
コンセントレイト: ウロボロス	2	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果:	C値-LV(下限7)							
黒の鉄槌	1	1	メジャー	視界	-	RC		
効果:	「攻撃力: LV*2+2」の射撃攻撃。同エンゲージ不可							
原初の赤: ペトリファイ	3	2+1	メジャー	視界	-	RC		
効果:	命中時シーン中【行動値】-[LV*2]。マイナーで解除可能							
混色の氾濫	2	2	メジャー	-	範囲(選択)	シンドロームLV/シナリオ		
効果:	《原初の●》と組み合わせ、対象を範囲(選択)に変更							
背教者の王	1	4	メジャー	-	-	白兵/RC	100↑LV/シナリオ	
効果:	攻撃力+[侵食率÷10]							
フラットシフト	1	0	メジャー/4枚アクション				効果参照	1/シナリオ
効果:	上昇する侵食値の合計を0にする							
原初の紫: 妖精の手	2	4+1	オート	視界	単体	自動成功	LV/シナリオ	
効果:	判定のダイス目ひとつを10に変更。侵食基本値+4							
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動成功	100↑	
効果:	相手の判定を失敗させる。1シナリオ1回							
ディメンジョンゲート	1	3	メジャー	至近	効果参照	自動		
効果:	空間を捻じ曲げて既知の場所にゲートを作りだす							

アバター: ルーミア PL: Ryo

あんじょう まゆ

人が持つ“闇”への恐怖心を核にしたレネゲイドビーイング。
 “闇”への恐怖心とは“目に見えない何か恐ろしいもの”に対するものであり、一定のイメージがあるわけではない。
 しかし、レネゲイドウィルスによって自我を持つと、“闇”は自らを恐れる人間を理解したいと願うようになる(覚醒: 探求)。
 そこで、人間とのコミュニケーションが可能な形を取ったのが彼女である。その際、幼い子供の姿の方が警戒されないと考えて、今の姿になった。
 人間の社会にもぐりこみ、理解を深めるために各地を転々とする。
 しかし、彼女の存在の基盤である“闇”への恐怖心は、いつしか人工の光によって消えようとし居た。そのため、自らの存在を保つために人に恐怖してもらう必要が生じてきた。
 そこで彼女は、自らの能力で人間に恐怖心を呼び起こすようになる。いわゆる心霊現象の一部は彼女が引き起こしたものである。

そんな彼女に対して、UGNが接触してきたことがあった。
 交渉の結果、レネゲイドに関する研究に協力することになる。そこでテレーズ・ブルムと知り合う。
 更に、研究後もUGNに協力する場合は、UGNに敵対する人間の恐怖心を糧にするは見逃すという取引がなされる。

それ以降は、人間への理解を深めるための旅を続けつつ、時たまUGNに協力しては人の恐怖心を呼び起こしている。

影から影、闇から闇に移動し、攻撃する時には敵の影から黒い光の帯が触手のように巻きついたり刺し貫いたりする。
 そして流れた血を影が吸収し、敵の恐怖心を糧とする。
 闇を作りだしたり、影を介して遠くを知ることもできる。

