キャラクター名
薬袋　甲冶(みない　こうじ)

プレイヤー名

シンドローム	ソラリス モルフェウス	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	素体	衝動	闘争	初期侵食率	32 %
出自	安定した家庭	経験	大成功	邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	0	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	1	0	0			1
社会	4	1	0			5

HP	23
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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	1	
回避			知覚	1		意志			調達	6	
運転：多脚戦車	9		芸術：			知識：			情報： FH	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
オルトロス	運転	1r+9	15	20		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
精神強化手術	
コーリングシステム	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
D：装着者	P	N		
	P	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								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-LV								
ｱﾄﾞﾚﾅﾘﾝ	1	3	M/R	-	-	-	-	
効果： 判定D+[LV+1]個								
ﾀﾌﾞﾚｯﾄ	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果： 直前のエフェクトの射程を視界に、ｼｰﾝLV回								
多重生成	3	3	オート	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果： 《ﾀﾌﾞﾚｯﾄ》の効果に更に対象を[LV+1]体に変更								
巨匠の記憶	3	2	メジャー	-	-	効果	-	
効果： 運転・芸術・知識・情報の判定D+LV個								
ｸﾘｽﾀﾗｲｽﾞ	3	4	メジャー	-	-	対決	100	
効果： 攻撃力+[LV*3] 、装甲値無視、ｼﾅﾘｵ3回								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ゲーマーとして名を上げている高校生。
特に"戦場の絆"の様な体験型の対決シュミレーションを得意としており、
大きめのゲーム店の大会も総ナメ出来る程である。
FHに連れられ、オーヴァードとなった日もとある大会に勝った後であった。

そのゲームと同等の操縦が出来うる改造を施したオルトロスを用意され、
オーヴァードにされたと同時に精神手術をされ、操縦訓練を程よく受ける。
元々得意な物に改造されていたのもあり、数時間で物にした。

やいのやいのとFHにオーヴァードになり流れるままに訓練を受けさせられたが、
考え方や思考回路は一般高校生であり従っていたのは死にたくないからである。
当然殺すのも快く思っておらず、どうしたものかと内心悩んでいる。