

キャラクター名  プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	FHチルドレンA	カヴァー	庭師
オプション		年齢	15歳	性別	女性
覚醒	感染	衝動	嫌悪	初期侵食率	35%
出自	天涯孤独	経験	仲間の死	邂逅	(欲望: )生存

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	0		1			1	(非装備時)	10
精神	6		2			8	戦闘移動	15
社会	2		0			2	全力移動	30

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	10	15	射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識: 生物	1		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
一式(80≤X<100)	白兵	10r+25	0	10		C値7 対象の装甲値-5 コスト4
一式(100≤X<130)	白兵	11r+25	0	10		同上
		0				
二式(80≤X<100)	白兵	10r+25	0	20		C値7 対象の装甲値-10 コスト7

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
小太刀(※キーンナイフ)	
FH製ウエポンケース	

合計装甲:	0	合計回避:	0
-------	---	-------	---

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイマス	消費
親友	P 執着	N 悔悟		
片桐源秀	P 尊敬	N 隔意		
成海月桂	P 慕情	N 恐怖		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
破壊の子	P	N		

最大財産P:	4	残り財産P:	6
--------	---	--------	---

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							
武芸の達人	5	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	白兵判定達成値+[Lv*3]							
ブラックマーケット	2	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	常備化ポイント+[Lv*10]							
コンセ:Ne	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-Lv(下限7)							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	【精神】で判定可							
マルチウエボン	7	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	武器ふたつのデータを合算							
ヴァリアブルウエボン	4	5	メジャー	武器	-	対決	リミット	
効果:	武器Lv個のデータを合算							
カウンター	1	4	リアク	武器	単体	対決	80↑	
効果:	メジャーと併用可 シナ/Lv回							
フェイタルヒット	5	4	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果:	与ダメ+(Lv)D ラ/1回							
構造看破	1	-	メジャー	至近	※	自動	-	
効果:	多分生物の体構造もわかる							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

日本で活動を行なうFHチルドレンのひとり。

オーヴァード適性のある孤児としてFH日本セシル傘下の施設で過ごした後、先代「マスターブレイド」にその才を見出され、彼のもとで修行を開始する。修行の傍ら、非オーヴァードの一兵卒としてジャームを狩る中で覚醒。とある任務において親友を亡くした後は「ウィンドマスター」月城夜風の元でも修養を重ね、両者の合意により「エッジマスター」の称号を授与される運びとなった。マスターとなった後も他のエージェントの指揮を執ることはせず、(上層部からの指令がない限りは)気が向いた時に現場に赴き、暴走ジャームを斬り捨てている。それ以外では庭の手入れと拷問が主な仕事。後者に関してはあまり乗り気ではない。

先代をして「刃の申し子」と評される程刃物の扱いに長けており、手にした刃の切れ味を増大させる特性を覚醒以前より持ち合わせていた。覚醒してからはそのスキルがさらに洗練され、刃物を身に付けた分だけ攻撃の威力が増すようになった。中でも(FH製の)小太刀の扱いに関しては群を抜いており、骨や石程度であれば容易く両断できる。小太刀は常に複数本携帯しているが対象を斬るのに用いるのは2本のみで、他は斬撃の威力を上げるためのオプションおよび予備として鞘に納めている。

武器の性能を生かして大雑把に攻めるタイプと思われがちだが、本人が得意としているのは待ちの戦法であり、近接の、それも一対一の戦闘では無類の強さを誇る。攻撃が特別速いわけではないが相手の死角を突くことに長け、ゆったりとした挙動で振られた刃は対象の急所へすると滑り込んでいく。

仕事柄生物に明るく、生体であれば未知のジャームですらその体構造を瞬時に分析することができる。