

キャラクター名 音無静	プレイヤー名
----------------	--------

シンドローム	ハヌマーン ハヌマーン	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	学生
オプション		年齢	15	性別	女
覚醒	素体	衝動	恐怖	初期侵食率	33%
出自	姉妹	経験	力の暴走	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	2	0	0			2	行動値	9
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	9
精神	2	1	2			5	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	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	4		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	2
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
セイレーンの泣き声	RC	5r+4		21		
セイレーンの泣き声(100↑)	RC	5r+4		24		サイレンの魔女+疾風迅雷。シーンに装甲無視のドッジ不可の攻撃
マンドレイクの叫び声(80↑)	RC	4		91		サイレンの魔女+疾風迅雷+マシラの如く。装甲無視ドッジ不可の攻撃。
マンドレイクの叫び声(100↑)	RC	4		104		

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
コネ: UGN幹部					
コネ: 研究者					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費	
Dロイス/超血統	P	N			
姉	P 遺志	N 脅威			
助けられた相手	P 尽力	N 疎外感			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	残り財産P:	2		

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								
サイレンの魔女	7	5	メジャー	視界	シーン(選択)	対決	-	
効果: 攻撃力+[LV×3]の射撃攻撃/装甲無視/コンセントレイトと組み合わせ不可								
マシラの如く	7	5	メジャー	-	単体	対決	80↑	
効果: 攻撃力+[LV×10]/ダイス-5/シナリオ1回								
疾風迅雷	5	3	メジャー	-	-	対決	ピュア	
効果: 攻撃の対象はドッジを行えない/シナリオLV回								
スピードフォース	2	4	イニシアチブ		自身	自動	ピュア	
効果: イニシアチブプロセスに行動する/シナリオLV回								
波紋の方陣	1	3	オート	視界	単体	自動	80↑	
効果: 対象の受けるダメージ-[LV+1]D/ラウンド1回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

かつてFHに捕まり人体実験の結果オーヴァードとして目覚めたが、その瞬間に痛みと悲しみに泣き叫ぶと共に力が暴走、研究所を半壊させ、その混乱に乗じて救出された。

師匠のおかげでなんとか普通にレネゲイドを操れるようになったが、力が暴走した時のトラウマで声を出すのを怖がる節があり、普段は筆談やUGN特製スマホにインストールされたボイスロイドで会話している。  
UGNの謎技術により言おうと思った事を読み取って発声されるのでタイムラグはほとんどない。  
学校では「昔事故にあっって声帯に傷を負い、喋ることが出来ない」という風に説明しており、誰もがこれまで声を発したところを見たことがないことから、声を失った主人公の童話に由来した「人魚姫」のあだ名をつけられている。

レネゲイドに安定感がない、暴走の恐れがある、もしそうなれば被害が甚大、などといった理由でいまだにUGNチルドレンとしての任務は未経験。  
というかエフェクトの侵食率が高すぎて、下手したらあっさりジャーム化しかねない。

役割としては攻撃特化の後衛。ダイスが腐っても安定して当てられる、固定値のバカ力がコンセプト。お願いですからダイス削りは勘弁してください。  
基本的には侵食率ボーナスを加味して1シナリオ6回までだけ攻撃力21のシーン攻撃を放つのが仕事。そのため長丁場や連戦は苦手。侵食率的にも。そして達成値勝負などではまったく役に立たない。FS判定? ごめんなさい無理です。

マシラよりもスピードスター型の方がシーンに攻撃出来るし複数回攻撃も出来るし強い気がするけど、エンハイクロスだと達成値が不安だし。  
……流石にRBで固定値を上げるのは自重した。  
まあなにより強すぎてね。というか現状でも超血統よりスピードフォースを先手必勝に変えてスピードスターの方が強い。スピードスターはおかしい。まあサイレンも十分おかしいけどね。  
マシラは対象単体でダイス減少がキツイから許される。