

キャラクター名
玲瓏 智統(れいろう とものり)

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	学生
オプション		年齢	16	性別	男
覚醒	無知	衝動	加虐	初期侵食率	30 %
出自	犯罪者の子	経験	純粋培養	邂逅	同志

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	8
精神	4	0	0			4	戦闘移動	13
社会	3	0	0			3	全力移動	26

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	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: FH	4	
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
導く忠言	交渉	3r				導きの華+アドヴァイス。対象の達成値を+6、クリティカル-1、ダイス+1
司令の采配	交渉	3r				導きの華+アドヴァイス+要の陣形。三人に達成値+6、クリティカル-1、ダイス+1
司令の采配(100↑)	交渉	3r				三人に達成値+8、クリティカル-1、ダイス+2
誘う指揮	交渉	3r				導きの華+アドヴァイス+弱点看破。達成値+6、クリティカル-1、ダイス+1、攻撃力+6

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 要人への貸し	
コネ: UGN幹部	
コネ: ハッカー	
コネ: 情報屋	
情報収集チーム	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
テレーズ・ブルム	P 友情	N 嫉妬		
父親	P 執着	N 敵愾心		
育ての親	P 純愛	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12 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							
導きの華	3	2	メジャー	視界	単体			
効果:	メジャーアクションの達成値を+[LV×2]。							
要の陣形	3	3	メジャー		3体			
効果:	対象を3体へ変更。シナリオでLV回使用可能。							
妖精の手	2	4	オート	視界	単体			
効果:	対象のダイス目の1つを10にする。シナリオでLV回使用可能。							
勝利の女神	2	4	オート	視界	単体		100↑	
効果:	対象の達成値を+[LV×3]。ラウンド1回。							
アドヴァイス	1	4	メジャー	視界	単体			
効果:	対象のクリティカル-1、ダイスを+[LV]。クリティカルの下限6。							
弱点看破	3	3	メジャー	視界	単体			
効果:	対象の攻撃力を+[LV×3]							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

UGN所属の高校一年生。今現在指名手配中のFHのジャームを父に持ち、父親をひどく敵視している。母親は彼を産んですぐに死亡したらしい。母は普通に衰弱で死んだでも事故で死んだでも良いし、母もFH構成員だったためUGNが殺したが、子供(智統)は上手く教育すれば戦力になるため生かしておいた、でも面白い。(露骨なシナリオフック)

UGNの監視下で育ち、人とのふれあいが極端に少ない。また産まれた時からノイマンの力が備わっていたため、「分からない」ということが理解出来ず、他人への配慮に欠ける面がある。また父親を反面教師として、UGNに都合の良い人材になるように育てられたため非常に独善的で嫌味っらしい。要は空気の読めないイヤな奴。友達が少ない。

玲瓏は育ての親の名字。名前の由来は智(ノイマン)で統(オルクス)。コードネームはドイツ語より、完璧を意味する語句 (Vollkommen)。

基本的にダイスを振る気がない支援特化のフルアシスト型。攻撃性能は皆無。侵食率100↑の時には達成値を14上げて確実にダメージを1d増やしつつ攻撃力も+9、いざという時には妖精の手も飛ばせるため支援能力は非常に高い。ただ足が遅いのが難点。コンセを切った弊害で達成値勝負では本人は役立たず。情報収集はまかせろー。

「この俺がタクトを振ってやるんだ。敗北はありえない」「FHの構成員は死ぬ。ただ死ぬ。ジャームは余すことなくその全てが駆除対象だ」