

キャラクター名
白銀 吹雪

プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	UGNチルドレン
	ノイマン				
オプショナル	モルフェウス	年齢	3年目	性別	女性
覚醒	生誕	衝動	殺戮	初期侵食率	37%
出自	待ち望まれた子	経験	実験体	邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	2	0	0			2	行動値	8
感覚	1	1	0			2	(非装備時)	8
精神	4	0	0			4	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	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			射撃	3		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	3		調達	11	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		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
ポルトアクションライフル	射撃	2r+3		8		マイナー使用で命中の達成値+5。同インゲージ不可
ポルトアクションライフル	射撃	2r+3		8		マイナー使用で命中の達成値+5。同インゲージ不可
ポルトアクションライフル	射撃	2r+3		8		マイナー使用で命中の達成値+5。同インゲージ不可
ポルトアクションライフル	射撃	2r+3		8		マイナー使用で命中の達成値+5。同インゲージ不可

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ:情報収集チーム	
思い出の一品	

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
"計画"	P 感謝	N 無関心		
研究員	P 感謝	N 無関心		
アルフレッド・J・コードウエル	P 好奇心	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 24 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:ノイマン	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-Lv(下限値7)								
マルチウェポン	4	3	メジャー	武器	-	射撃	-	
効果: 武器二つ使用可。命中達成値-(5-Lv)								
ヴァリアブルウェポン	1	3	メジャー	武器	-	射撃	リミット	
効果: 武器をLv個選択。攻撃力+[選択した武器の攻撃力の合計]								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	射撃	-	
効果: 判定を[精神]に								
生き字引	1	1	メジャー	至近	自身	意思	-	
効果: 情報の代用。ダイス+Lv								
ブラックマーケット	2	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 常備化ポイント+[Lv×10]								
バリアクラッカー	1	4	メジャー	武器	-	射撃	80	
効果: ガード不可。装甲値無視。シナリオLv回								
代謝制御	1	-	メジャー	至近	自身	自動成功	-	
効果: 睡眠、感情のコントロール。消化機能、免疫機能を完璧に。								
折り畳み	4	-	メジャー	至近	自身	自動成功	-	
効果: 物品をLv個紙状に折りたたんで隠す								
万能器具	1							
効果:								
無上厨师	1							
効果:								
効果:								
効果:								

とあるFHセルで作られた有機的人造人間。
人工的にマスタークラスのオーヴァートを作成することを目的とした計画で彼女は成功作の一体。
何人かの優秀なオーヴァートの遺伝子を組み合わせ成長ホルモンとともにポットに入れられ作成された。
数か月で無理やり大人サイズになりそこから育成が始まり役1年で完成する予定だった。
しかし完成前にUGNに確保されUGNとして育てられることになる。
そのため戦闘能力は想定を下回っているがジャームにはならず済んでいる。
ただし急成長の悪影響で稼働可能時間は約15年~20年ほど。
さらに裏切り防止措置でFHの一部の人間(コードウエル博士と計画に参加した研究員)の顔と名前を一定時間で忘れてしまう。

コードネームは戦闘兵器(システム)
本来のコードネームは虐殺兵器(ジェノサイド)
本人としてはそのままでもよかったのだがUGNからの反対により間をとった結果こうなった、

性格はクールでドライ。
現実主義者で都合のいい結末が嫌い。パットエンドも嫌いでビターエンドを望む。
仕事人間ではあるがUGNに忠誠が強いわけではない。

戦闘スタイルは二挺拳銃を作成して使用
さらに手持ちの武器を能力によって操りビットのように使用する。
経験値不足で粗いところも多いが、基本性能と死をイメージした強力な自己暗示で優秀な戦闘能力を発揮する。