

キャラクター名  
氷翠（ひすい）

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	FHセルリーダーA	カヴァー	FHEージェント
	ノイマン					
オプション			年齢	19歳	性別	女性
覚醒	死	衝動	加虐		初期侵食率	33%
出自	結社の一員		経験	大成功	邂逅	栄光

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	0		1			1	(非装備時)	8
精神	6		0			6	戦闘移動	13
社会	2		0			2	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	6		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚			意志	2		調達	5	
運転:二輪車	2		芸術:			知識:汎用	3		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:		
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
キーンナイフ 五煌殺塵	白兵	6r+6	1	5		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
キーンナイフ×5 コネ: FH幹部	

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
不死者	P	N		
煤竹硬馬	P 傾倒	N 猜疑心		
ペットの猫	P 幸福感	N 偏愛		
"ルナティクス"東雲みやこ	P 有為	N 憐憫		
神林赤也	P 誠意	N 隔意		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 14    残り財産P: 1

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:ノイマン	2	2						
効果: いつもの								
コントロールソート	1	2						
効果: 白兵判定を精神で代用								
マルチウェポン	1	3						
効果: 二刀流								
ヴァリアブルウェポン	3	3						
効果: SLだけ武器追加								
ラストアクション	1	5					100	
効果: HP0になったときメインプロセス獲得								
暗号解読	1							
効果: ゲームのリドル解くときによく使う								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「伝えるべきことは伝えた。どうやって目標を達成するかはお前たちの好きにしろ」  
(そんなことまで聞かれても困るんだが……)

FHセル『Trade』のチームリーダー。  
一度に何本ものナイフを同時に行使して相手を塵になりかねないほどに切り刻んでいき、  
さながら血液の暴雨を撒き散らしている姿から"暴雨利塵"と言うコードネームを付けられている。

性格は大雑把……というよりは雑。  
命令に従えば何しても文句は言わんとは常々言っているが伝える命令は大目標と呼ぶべきしるもので  
具体的に何をするかに関しては部下に決めさせたりする。考えないわけではないが面倒くさがる。  
ノイマンとしての優れた頭脳はもっぱらシミュレーションゲームの縛りプレイに費やされている。

能力は思考の高速化。  
いわゆる天才の領域とまでの思考能力の発達は見込めていないものの鉄火場においてもじっくりと思考を行うことが出来る。  
超常的な力を発揮することは出来ないが白兵戦において的確な行動を行い続けることが出来るのは  
ナイフを複数纏めて使っているのも他人よりも長く考えられている結果だ。  
とはいえ、キュマイラ相手のような馬鹿力相手に真正面から相手取れるタイプの能力ではない。  
……なお、この能力は長時間使用すると小腹が空くので大体仕事終わりにには甘いものを食べることになっている。  
(この時期は冷たいものが尚更美味しく感じるんだよね……)