キャラクター名
四岩洲 未ュ里（よいわず みゅり）

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス ノイマン	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	加虐	初期侵食率	32 %
出自	親戚と疎遠	経験	記憶喪失	邂逅	腐れ縁

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	0	0			1
感覚	2	1	0			3
精神	3	0	0			3
社会	2	0	0			2

HP	25
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
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	6		ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	6	
運転：			芸術：			知識：			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
エレノアと夜の子（エレノワール）		0		28		m1+m2、侵蝕6、射撃武器を作成
ニの心（ターシャ・リー）	射撃	3r+6		42		M1+M2+M3、侵蝕8、@8、3つの銃で射撃攻撃
100↑		0				
ターシャとミュリ（アナザーツイン）		0		32		m1+m2、侵蝕6、射撃武器を作成

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
コネ：UGN幹部	
コネ：噂好きの友人	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
戦闘用人格（デュアルフェイス）	P	N		
親戚	P 同情	N 嫌悪		
もう1人のボク「ビサイド」	P 友情	N 不安		
横瀬敬吾	P 執着	N 殺意		
PC3 ザイン・アル・ザッカリー	P 信頼	N 食傷		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 16	残り財産P： 14

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								
ハンドレッドガンズ	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 攻撃力+[Lv+4]の射撃武器作成								
ダブルクリエイト	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 作成する武器を2つにし、攻撃力+Lv								
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 2つの武器の攻撃力を合計する								
ヴァリアブルウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： Lv個の武器の攻撃力を装備している武器に合計する								
コンセントレイト(ノイマン)	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-Lv、下限値7								
ギガンティックモード	1	3	メジャー	武器	範囲(選択)	対決	-	
効果： 攻撃を範囲(選択)に。装備してる武器が壊れる。								
勝利の女神	2	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 判定直後、達成値+[Lv×3]、ラウンド1回								
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果： 戦闘不能になる瞬間、メインプロセスを行う。シナリオ1回								
完全演技	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果： 迫真の演技、必要なら〈知覚〉で判定								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

小柄でメガネなボブカットの少年。サバイバルゲームが好きで、休みになるたびにネットの仲間とプレイに出かける。それというのも、物心ついた時から一緒にいる戦闘用人格「ビサイド」のおかげで、本来の人格の時も身体にエアガンが馴染むからだ。

中学生までは短髪だったが、メガネで射撃が上手いせいで「のび太」とあだ名されてしまったため、それを嫌って髪を伸ばした。高校でレネゲイドウィルスが覚醒してからは、射撃の腕はUGNの一員としても振るうようになった。

多重人格のせいで気味悪がられていた未ュ里と家族との仲は、オーヴァード化したことで決定的に冷え切ってしまった。しかし、彼はあまり悲観的になってはいない。彼は徹底的に人間が好きで、たとえ相手が自分を嫌いだったり、ファルスハーツだったり、ジャームだったりしても、全部受け入れることができる。

しかし、だからこそ、未ュ里はUGNから危険視されている。彼は失うことをあまり恐れてはいない。それゆえ、彼を日常に繋ぎとめるロイスが、いつ簡単に切り捨てられるとも限らないからだ。事実、今までに2度、彼は全てのロイスを消却して任務を遂行しようとした。いずれも、戦闘用人格「ビサイド」の静止がなければ、少なくない確率でジャーム化していたと報告されている。

戦闘用人格：落ち着いた男性のような感じ。指導者、教官的な人格。