キャラクター名
名取ヌイ

プレイヤー名

シンドローム	バロール ウロボロス	ワークス	高校生	カヴァー	高校生(引きこもり)
オプショナル		年齢	16	性別	女
覚醒	死	衝動	破壊	初期侵食率	34 %
出自	兄弟(兄妹)	経験	心の壁	邂逅	忘却

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	1	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	4	0	0			4
社会	1	0	0			1

HP	28
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
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			ＲＣ	8		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：	4		知識：	5		情報：噂話	5	
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
影の槌	ＲＣ	4r+8		12		浸食3・コンセ＋黒
影の槌(60%)	ＲＣ	5r+8		12		浸食3・60%超え・コンセ＋黒
影の槌(80%)	ＲＣ	6r+8		12		浸食3・80%超え・コンセ+黒
影の槌(100%)	ＲＣ	7r+8		14		浸食3・100%超え・コンセ＋黒

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・ハッカー	
コネ・マスメディア	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2	残り財産P： 0

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・バロール	3	2	メジャー					
効果： 組み合わせたクリティカル数値を-LV								
黒の鉄槌	5	1	メジャー	視界	単体			
効果： [攻撃力：+[LV×2+2]の射撃攻撃。但し同じエンゲージ内のキャラを対象に出来ない								
【原初の黒】プラズマカノン	3	4	メジャー	視界	単体		100↑	
効果： [攻撃力：+[LV×5]の射撃攻撃。								
斥力跳躍	1	1	マイナー	至近	自信			
効果： 移動距離を[LV×2]m								
帝王の時間	★	0	メジャー	至近	自身	自動成功		
効果： 周囲の時間流を操作し、他者よりゆっくり流れる時間の中を誰にも邪魔されずに過ごせれる奴。戦闘中や緊迫したシーンでは不可								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

広島生まれで大学生の兄を持つ引き籠りゲーマー高校生(16)。高校生だが定時制でなく通信制に通っている。
バロールとウロボロスのクロスブリードのRC型だが浸食率100%超えるまで黒の鉄槌+コンセ頼みと言う100%以上にならないと戦力になれないと言う問題児。
生まれながら目が両目ともに色違いのグラデーションがかった紫の為、両親と兄はそれに関し受け入れてくれたが…やはり小学生時代に同級生等に疎まれたり気味悪がられるわ距離等置かれたり虐めにも遭い、片目眼帯して隠す様に。そして小学上学年になった際に覚醒と同時に引き籠りする様になってしまい、中学もまともに出席せず日々『帝王の時間』を使ってネットサーフィンやネットゲー等ネット&ゲーム三昧。でも一応高校生なので大学生の兄が教師代わりとなってもらいながら勉強している。
ネットサーフィン等していた恩恵か、とあるハッカーとメディアと知り合って所謂ネッ友になってる為かそれ等をコネに持っている。
その為ある程度情報を得る事・調べる事には強い。
上記の生い立ちの影響か性格は閉鎖的でやや他人苦手のコミュ症。所謂陰キャ。時々所謂一人称が「私」から「拙者」になったりステレオタイプなオタクロ調になる事も
UGNに一度保護された際に出会ったとある支部長「瑞士世邏」と出会った際、その日は誕生日だった為かその時に彼女から水色のシュシュを貰い、それ以降サイドポニーにしている。
因みに好きなゲームはTRPG・RPG・SRPG・シューティングに女の育成ゲー。苦手なのはアクションと乙女ゲー、アクションはあのマリ○ですらクリア出来ない程苦手らしいし乙女ゲーに至っては本人曰く「いやー何でゲームで主人公になりきって男どもとキャッキャッウフフしないといけないんですかねぇ。てか大体のゲームに所謂悪役女子登場させるとか意味不。ゲームでそのキャラにいびられたり色々されるとか嫌でござる。拙者は乙女ゲーに夢中になる女性プレイヤーの気持ちが分かりませんわー」との事。