

キャラクター名  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C	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	15	性別	女
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	33	%
出自	天涯孤独	経験	実験体	邂逅	師匠	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	0	0	1			1	行動値	7
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	7
精神	4	1	0			5	戦闘移動	12
社会	3	0	2			5	全力移動	24

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	2		交渉	3	
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識: 読書、戦いについて	1		情報: UGN	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
がんばるやんね!	交渉	5r+3	6			3,4 対象のC値-1、ダイス+2、達成値+4
みんな信じている!(要100%)	交渉	5r+3	6			3,4 対象のC値-1、ダイス+3、達成値+6

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:		合計回避:	
きな粉餅		0	0		
焼き餅					
豆餅					
(そのほか餅たくさん)					

  

ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費	
ヘッジホッグ	P 執着	N 脅威			
研究員(名前未定)	P 好奇心	N 敵愾心			
玉野椿	P 尊敬	N 脅威			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			

  

最大財産P:	10	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:ノイマン	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-LV(下限値7)							
要の陣形	1	3	Xジャー	-	3体	-	-	
効果:	対象を3体に。シナリオLV回							
導きの華	2	2	Xジャー	視界	単体	自動	-	
効果:	次の達成値+[LV×2]							
アドヴァイス	2	4	Xジャー	視界	単体	自動	-	
効果:	C値-1、ダイス+[LV]							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果:	戦闘不能時メインプロセス実施							
ドクタードリトル	★			至近	自身	交渉		
効果:	動物、飲兵衛とも会話可能							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

■作成者:グリバー  
 【外見、性格】  
 生まれた頃からUGNチルドレンの女の子。ロングヘアーで腰あたりでバンドをつけて髪をまとめている。元気がつらつな性格。あらゆる人に興味津々で誰とでもフレンドリーに接している。語尾に「～やんね」をつける。(が、たぶんプレイヤーがそこまで演じきれない…)

隙あらば餅を食べている。本人は「普通」というが常時タッパーに入れて持っているレベル。

【生立ち】  
 UGN支部に急遽あらわれた黒い球体より赤ん坊の姿で現れる。一緒に現れた置手紙に育ててほしいという文章が書かれていたため、UGNチルドレンとして育つ。ただ、置手紙や服などを調べるとこの時代のものではない可能性が浮上している。霧谷雄吾を筆頭に普通のUGNチルドレンとして育てられる方針となっているが、研究者は強く興味を持って裏でいろいろ研究してたりする。なお、この辺の事情は本人は知らないため、自分が大事に扱われている理由をよくわかっていない。(というかこの生立ちをシナリオに生かすのは難しいと自分でも思った)

【戦闘スタイル】  
 情報収集や戦闘補助などのバックアップが主。戦闘では彼女に応援されるとみんな調子が良くなる。本人は「とりあえず頑張れっていうとみんなすこくなる」程度しかわかっていないが、本能でどのタイミングでどの言葉を使うと調子上がるのかを理解しているようだ。(黒バスの表赤司の全員ゾーン発動的な感じ)

上記の通り基本的に後衛だが、トラウマでもあるためなのか、仲間が傷つきだすと居ても立っても居られずに、前線に出て盾になろうとする。