キャラクター名
叶野 乃(うんの ない)

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エージェントA	カヴァー	遺産管理局機動部隊
オプショナル		年齢	16	性別	女
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	35 %
出自	兄弟	経験	【学生】殺傷	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	4	0	0			4
社会	3	0	0			3

HP	26
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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	1		射撃			ＲＣ	6		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
		0				

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	
ニーベルングの指輪＋初期値	
ナイフ*4	
モバイルPC	
コネ:UGN諜報部	
コネ:情報掲示板	
ブラックカード	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
遺産継承者	P	N		
叶野 歩	P 好奇心	N 忘却		
ﾚｰｴｯｸｽ･ｷｭｰﾄﾆｬﾝ	P 尽力	N 劣等感		
円蔵寺 豪	P 信頼	N 嫌気		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	8	残り財産P：	4

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							
効果：								
ダンシングシミター	3	3	メジャー	視界	ー	RC	ー	
効果：攻撃力＋[選択した白兵武器の数]*3								
スキルフォーカス	3	2	メジャー			RC		
効果：判定達成値+[Lv*2]								
確定予測	3	4	メジャー			シンドローム	ー	
効果：相手リアクションC値+2								
カリキュレーション	3	3	オート	至近	自身		ー	
効果：ダイス減少効果無効								
妖精の手	1	4	オート	視界	単体		ー	
効果：判定ダイス1つの出目を10に変更								
仕組まれた幸運	1		メジャー	至近	自身			
効果：絶対に”運の悪い”結果しか引けない								
テレキネシス	1		メジャー	視界	効果			
効果：所持品を浮かせて持ち運んでいる								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

「あ～あ。今日も”ついてない”なぁ！」
以下所属先
●機動部隊イオタ-3"天の星は私の目"
遺産に関すると思われる異常事態及び遺産の調査、情報収集、研究、敵対勢力に関する情報収集を専門とする部隊。

運の無い。名前通りと言うべきか、兎に角彼女は凡そ運という類の物に見放されている。
中学を卒業するとすぐにUGNに保護された。だが、保護された理由は彼女がオーヴァードだったからではなく、あまりの運の悪さに周囲に危害を及ぼす為だった。
犬も歩けば棒に当たると言うが、彼女が歩けばビルが崩れる。歩く災害と言っても過言ではないあまりにも異常極まる運の悪さに、それを観測したUGNのエージェントはこう考えた。
「もしや、彼女は”遺産”と何らかの関わりがあるのでは？」と。
UGNの担当部署まで送られた彼女は様々な検査を受けるが、異常な運の悪さの原因は見当たらなかった。
但し、そこで興味を持った遺産管理局機動部隊、イオタの人間に誘われ、以降UGNの人間として働く事になる。UGNに入ってからは、運の悪さも多少マシになった。
処理能力は高いのだが、持ち前の運の悪さから重要な仕事よりも変な仕事を割り振られる。例として、チルドレン達の脱走した飼い猫探し等。そして運が悪い為、その飼い猫はＦＨの人間が拾っていたりする。更に運の悪い事にそうと気づかずセルの拠点を突き止めてしまい、命を狙われ抗争に発展する。
但し、それが別事件解決のカギになっていたりと、世の中分からない事もある。
飼い猫は見つけられず、勝手に帰ってきた。

能力、戦闘方法
自分に運が存在しない事は理解しているので、運に左右されない状態を作れるように鍛えた。複雑な能力よりも単純な能力を育て、物を浮かばせる力だけを使用して戦う。基本的にはナイフを使用し、相手の逃げ道を塞いで戦う。