キャラクター名
小山　健汰(コヤマ　ケンタ)

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A	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	19歳	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	憎悪	初期侵食率	38 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	1	0		3	5
感覚	2	0	0			2
精神	3	0	0			3
社会	2	0	0			2

HP	33
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
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	2		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
インフィニティウェポン	白兵	5r+2	3	+12		「インフィニティウェポン」で作成される武器
アームドダンス・シングル	白兵	9r+2	-	+[武器の攻撃力]		「インフィニティウェポン」+「コンセントレイト」+「コンバットシステム」
アームドダンス・ツイン	白兵	9r-2	-	+[使用した武器の合計]		「インフィニティウェポン(ダブルクリエイト)」+「コンセントレイト」+「コンバットシステム」+「マルチウェポン」
アームドダンス・シングルVer.β	白兵	10r+2	-	+[武器の攻撃力]		コンボ「アームドダンス・シングル」が浸蝕率100%以上で変化

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

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
実験体<ロストナンバー>	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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							
マルチアクション	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	マイナーアクションをもう一度行う。このマイナーアクションではエフェクトは使用できない。							
コンセントレイト:ノイマン	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：	クリティカル値-[Lv値]							
インフィニティウェポン	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	武器を作成する。(武器欄参照)							
コンバットシステム:白兵	3	3	メジャー/リアクション	-	-	対決	-	
効果：	このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]個する。							
マルチウェポン	1	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果：	同じ技能で扱う武器の攻撃力と効果を二つ合計して使用できる。							
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	「インフィニティウェポン」で作成する武器を二つに変更をする。							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

◇生い立ち◇
とあるバス事故に巻き込まれ、一緒にいた意中の人である幼馴染もろともFHに拉致され、FHの研究所で非人道的な実験を受けた結果オーヴァードとして覚醒する。
その後、UGNエージェントによって研究所から脱出するチャンスを得たが、彼の前に立ちはだかったのは春日恭二と実験の末ジャームと化した幼馴染だった。
最終的に自身は研究所から脱出することに成功したが、ジャーム化したとはいえ幼馴染を自らの手で殺めることになってしまった。
現在はUGNチルドレンとして活動しつつ幼馴染の仇である春日恭二を探している。

◇性格◇
かつては年相応の価値観を持っていたが、オーヴァード化した一連の出来事を経験したことにより希望を持たず今出来ることのみを考えるようになる。
FH(特に春日恭二)に強い憎悪を抱いており、FHエージェントなどと対峙すると冷静さを失う癖がある。

◇戦闘スタイル◇
インフィニティウェポン+ダブルクリエイトで武器を作成し、マルチウェポン+コンバットシステムでダメージを底上げして白兵戦を仕掛ける。
彼が戦いを行った場所には大量の武器が立ち並び、さながら武器の墓場の様になる。