キャラクター名: 森森森森 翠翠(よつもり・すいすい)

プレイヤー名:

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	フリーター(元エンジニア)
オプショナル		年齢	28	性別	男性
覚醒	無知	衝動	加虐	初期侵食率	42 %
出自	天涯孤独	経験	消せない傷	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	0	1	0			1
感覚	0	0	1			1
精神	6	0	2			8
社会	2	0	0			2

HP	30
行動値	10
(非装備時)	10
戦闘移動	15
全力移動	30

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	2		ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	4	
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
拳銃×2	射撃	1r	-	3		ｱｲﾃﾑ「ﾛｯｸｵﾝｻｲﾄ(達成値+2)」X5で最終補正値+6
ロックオンサイト×5	射撃	1r+12	-	-		(達成値+2)X5=+10。拳銃X2の効果で最終補正値+8。
ウェポンケース		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	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
複製体	P	N		
仲間	P 好意	N 無関心		
人間	P 好奇心	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12	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							
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	-	RB	
効果：	衝動判定ダイス+Lv個。							
オリジン: ヒューマン	3	2	マイナー	至近	自身	-	RB	
効果：	達成値+Lv。							
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	コンセントレイト: ノイマン。C値-Lv。							
ハードワイヤード	5	-	常時	至近	自身	-	-	
効果：	Dロイス「複製体」で取得。ロックオンサイト×5							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	射撃	-	
効果：	<射撃>を選択。【精神】判定。							
コンバットシステム	5	3	メジャー	-	-	射撃	-	
効果：	<射撃>を選択。ダイス+(Lv+1)個。							
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器	-	白兵・射撃	-	
効果：	同技能武器の攻撃力と効果をふたつ合計可能。判定最大値-(5-Lv)=4							
テイクオーバー	1	2	オート	至近	単体	自動成功	RB	
効果：	侵食率肩代わり。1シナリオLv回。							
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	-	100↑	
効果：	戦闘不能時にメインプロセスを行う。シナリオ1回。							
生き自引	1	1	メジャー	至近	自身	-	-	
効果：	すべての<情報: >に適応可能。情報収集ダイス+Lv。							
代謝制御	★		常時					
効果：								
写真記憶	★		メジャー					
効果：								
ドクタードリトル	★							
効果：								

◆口調

一人称: 「森森森森 翠翠」
二人称: 仲間→「(対象が呼ばれたい名前)+さん」
宇原 青蓮:「獄さん」
百鬼 橙輝:「橙輝」
佐獣元 優黄:「畜生(ちくしょう)さん」
道祖土 棟実:
HOO:
それ以外→「あなた」名前は呼ばない。
「～です」「～ます」「～ですか」「はい」「いいえ」

◆その他

・「共生型」のレネゲイドビーイング(一応)。
寄生した際に元となった人間の脳を殺してしまっているのだが、当人は知る由もない。
孤児院の初期時代から共に過ごしている者なら、当時と明らかに人間性が異なっていることに気が付くかもしれないが「成長につれ変化したのかな」で説明が付く範疇だろう(シナリオやRP等に無理に絡ませたいつもりは無いので、これで付いて欲しいの気持ち……)。
元々から物知りで感情も希薄な方であり、あまり人間味の無い性格ではあったが、笑うときには心から笑い、時折だがあどけなさも見せる子供だった。

・感情が希薄であること、子供らしからぬ量と質の知識があること、円滑なコミュニケーションが取れないこと。そういったちょっとした要因も積み重なれば両