

キャラクター名
殻野ミレイ (からや・みれい)

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	UGN支部長D	カヴァー	中学生
オプション		年齢	14歳	性別	男性
覚醒	忘却	衝動	嫌悪	初期侵食率	32 %
出自	権力者の血統	経験	トラウマ	邂逅	殺意

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	0	1			1	行動値	8
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	8
精神	6	0	0			6	戦闘移動	13
社会	2	1	0			3	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			交渉		3
回避			知覚	4		意志	1		調達		2
運転:			芸術:			知識:			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
		0	0			

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服	1	1	0	0	

所持品	
コネ: UGN幹部	
コネ: ハッカー	

合計装甲: 1 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
白鳥椿	P 好奇心	N 不安		
相良 明彦	P 信頼	N 脅威		
空閑 静音	P 連帯感	N 無関心		
与儀 大介	P 有為	N 不信感		
	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								
常勝の天才	2	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	ピュア	
効果: 自分以外の対象がこのラウンドに行うあらゆる攻撃力を『LV*4』する。								
勝利の女神	2	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 対象が判定を行った直後、達成値を+『LV*3』1Rに1回まで								
戦術	7	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	-	
効果: このラウンド中に行うメジャーアクションのダイスを+LV個。								
アドヴァイス	3	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: <交渉>メジャーアクションのクリティカル値-1、ダイスを+LV個								
暗号解読	1		メジャー	至近	自身			
効果: どのような暗号や未知の言語であろうとも解読できることを表すエフェクト。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

アナログテーブル・ボードゲーム屋『カラヤゲーム』の跡取り息子。一人っ子。一見するとただのお屋敷にしか見えない店舗で、高級なチェス駒やチェスコインをはじめ、さまざまなボードゲームやカードゲームを取り扱っている。

覚醒: なぜオーヴァードと化したのか。ミレイにその記憶はほとんどない。誰かの継るような目だけが記憶に残っている。何の因果かカラヤゲームの先々代(祖父)、先代(父)もオーヴァードだった。

経験: 過去、父母と共に外出している最中、ジャームに襲われる事件が発生。オーヴァードであった父が応戦し勝利したが、その直後父がジャーム化。駆け付けたUGNによって殺害された。

物心ついでからピュアブリードのノイマンであり、教育者に「あなたが天才であることは誰にも知られてはならない」と言いつけられ育った。よって学校や遊びはちょうどいいところで負ける必要があるため、生活は退屈だった。

しかしUGN支部長となり、やるが増えてからは生活は一変、刺激的で張り合いのある仕事に満足している。よって、UGN支部長というワークスをたいそう気に入っており、オーヴァードとしての活動は好きな方。

好きなことは『本気を出してゲームを遊ぶこと』である。しかし戦闘やレネゲイド関連の事件に関しての姿勢は慎重。