キャラクター名
レイチェル・ガードナー

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン モルフェウス	ワークス	FHチルドレンB	カヴァー	
オプショナル		年齢	15	性別	女
覚醒	渇望	衝動	飢餓	初期侵食率	120 %
出自	疎まれた子	経験	平凡への憧れ	邂逅	理想の実現

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1		0	3		4
感覚	2		0	3		5
精神	3		3	3		9
社会	2		0	3		5

HP	37
行動値	19
(非装備時)	19
戦闘移動	24
全力移動	48

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	10		ＲＣ	5		交渉		
回避	5		知覚			意志			調達	10	
運転：			芸術：			知識：	10		情報： FH	10	
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
悪魔の銃	射撃	5r+10	-	10		命中した場合、対象の侵食率+5

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	
磁場発生装置	
同属殺し	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
装着者	P	N		
強化兵	P	N		
孤独の叫び	P	N		
さらなる絶望	P	N		
ファイトクラブ	P	N		
飢えの淵×2	P	N		
餓鬼の晩餐	P	N		

最大財産P: 30	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								
C：ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-LV 下限値7								
オウガバトル	8	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： 攻撃力+〔LV+2〕								
急所狙い	5	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 攻撃力+〔LV+2〕								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 判定を精神で行う								
コンバットシステム	3	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果： 判定ダイス+〔LV+1〕								
零距離射撃	3	2	メジャー	至近	-	対決	-	
効果： 判定ダイス+LV個								
支援射撃	5	2	オート	20m	単体	自動	-	
効果： 判定ダイス+LV個								
勝利の女神	4	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 達成値+〔LV*3〕								
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果： 戦闘不能時にメインプロセス								
ブービートラップ	3	3	オート	至近	単体	自動	-	
効果： 1ラウンド1回同じエンゲージに入った対象の判定ダイスをラウンド間-〔LV+2〕個								
バレットワルツ	3	3	メジャー	武器	-	対決	リミット	
効果： 攻撃力+〔LV*3〕								
ペネトレイト	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 装甲無視 判定ダイス-1個								
スプリットアタック	3	4	メジャー	-	〔LV+1〕	シンドローム	80↑	
効果： 1シーン1回対象を〔LV+1〕体								

1ラウンドセットアップで戦力増員。トループ(ICのP116の使徒:アソシエイトを2体&上級のP142のジャーム:トライブを2体自分のエンゲージに召喚)

最初のイニシアティブで《加速する刻》
マイナーでオウガバトル(攻撃力+8)
メジャーで 《C:ノイマン》+《急所狙い》+《コントロールソート》+《コンバットシステム》+《ペネトレイト》
攻撃力+10の視界単体攻撃
15dx+10@7

次のイニシアティブで《さらなる絶望》両親融合体(PEの113の暴走ジャームの能力暴走タイプ)召喚
暴走ジャームに《離れがたき隣人》&《絶対拒絶》(LMの137参照)を積む

自分の手番で《飢えの淵》+《餓鬼の晩餐》発動。HP+50点。判定ダイス+2個

無口で無表情な少女。基本的に誰にも心を開いてはいないのだがアリスにだけは心を開いている模様。幼少期から虐待を受け、ネグレクトの状態で過ごしたことが原因であると思われる。ただ無表情ではあれど感情がないわけではなく、彼女を知る人物が見れば表情に出ているのだという。幹部ではありながら会議等への出席が免除されており、彼女の顔を知る人物は極端に少ない。基本的にセル本部、コキュートスを守る立場にいる。

その実彼女は二重人格であり、欲しいものを"自身にとって好ましいものに作り変えてから"手に入れる。それは殺すことでリザレクトを強要させ続けることでジャーム化させて自身の言うことを聞く"理想の家族"とすること。そのジャーム達はすべからく異形でグロテスクな形状であることから彼女から行われる"作り変える"行為が非常に残忍なものであることは想像に難くない。

キャラクター名：レイチェル・ガードナー

プレイヤー名：

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
魂の錬成	3	4D10	オート	至近	自身	自動	120↑	
効果：	HPを〔LV*10〕点で蘇生							
ギガノトランス	1	20	メジャー	視界	シーン	対決	120↑	
効果：	対象をシーン(選択)、射程を視界							
加速する刻	3	-	イニシアティブ	至近	自身	自動	-	
効果：	イニシアティブにメインプロセス							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								