

キャラクター名

桜坂 明子(さくらざか めいこ)

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	ネゴシエーター	カヴァー	高校生
	ノイマン					
オプションル			年齢	17歳	性別	女
覚醒	無知	衝動	解放		初期侵食率	35 %
出自	資産家	経験	神童		邂逅	好敵手

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	0	0	1			1	行動値	26
感覚	0	0	1	2		3	(非装備時)	26
精神	6	0	0	4		10	戦闘移動	31
社会	2	1	0			3	全力移動	62

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			R C			交渉	1	
回避			知覚			意志	1		調達	8	
運転：			芸術：			知識：			情報：ゲーム	3	
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
「初手、私達から行くよ!」		0				シーン(選択)/視界 ユニゾ→戦術Lv7+常勝の天才Lv7ト→ランナウトLv3→常勝の天才 *ダイス+7個、攻撃力+35
「早く終わらせよう、皆」		0				シーン(選択)/視界 ユニゾ→戦術Lv7+ランナウトLv3→戦術 *ダイス+9個
「島の風紀を乱す者は許さない!」		0				単体/視界 ギャ→アドヴァイスLv7+弱点看破Lv5 *C値-1(下限値6)、ダイス+7個、攻撃力+15
「皆!私の指示通りに動いて!」		0				単体+8回/視界 ギャ→アドヴァイスLv7+弱点看破Lv5+戦場の魔術師Lv7 *C値-1(下限値6)、ダイス+7個、攻撃力+15

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲：	0	合計回避：	0
コネ：手配師		ロイス			
		対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス消費
		Dロイス：《申し子-セフィット-》	P	N	
		藤屋 修斗	P 友情	N 劣等感	
		結城 明日香	P 友情	N 疎外感	
		朝日野 新(あさひの あらた)	P 尊敬	N 劣等感	
		終日 或(ヒネモス アル)	P 信頼	N 呆れ	
		終日 耀(ヒネモス ヨウ)	P 尊敬	N	
		三川 初音	P 友情	N	
		最大財産P:	22	残り財産P:	22

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								
灰色の脳細胞	★		常時					
効果：【行動値】+【精神】。侵蝕率の影響を受けない。初期侵蝕率+2								
ディフェンスサポート	5	2	オート	視界	単体	自動		
効果：対象がガード時、G値+[LV*3]。自分以外でラウンド1回								
ランナウト	3	6	オート	至近	自身	自動	Dロイス	
効果：エフェクト一つのLVを2上げる。上限を超えてもいい。使用回数は増加しない。1シナリオにLV回								
戦術	7	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動		
効果：ラウンドの間、メジャーのダイスを+LV個。自分以外								
常勝の天才	7	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動	ピュア	
効果：ラウンドの間、攻撃力+[LV*4]。自分以外で1シーン1回								
アドヴァイス	7	4	メジャー	視界	単体	自動<交渉>		
効果：対象が次に行うメジャーのC値-1(下限6)、ダイス+LV個								
戦場の魔術師	7	3	メジャー		3体	シンドロームリミット		
効果：《アドヴァイス》を組み合わせた対象を3体に変更。シナリオ[LV+1]回								
弱点看破	5	3	メジャー	視界	単体	自動<交渉>		
効果：ラウンドの間、攻撃力+[LV*3]								
天性のひらめき	3	4	メジャー					
効果：戦闘以外の全てのC値-LV								
生き字引	4	1	メジャー	至近	自身	<意志>		
効果：全ての<情報：>の代用。情報ダイス+LV個								
暗号解読	★		メジャー	至近	自身	自動		
効果：どのような暗号でも解読可能。必要なら<知識：>を要求できる								
プロファイリング	★		メジャー	至近	自身	自動		
効果：少しの情報から真実を導き出す。必要なら<知識：>を要求できる								
効果：								

■概要

スーパーコンピュータ並のその頭脳から、ギリシャ神話に登場するゼウスの妻の名 メーティスと呼称される。幼い頃に島の小学校に転校するが、物をはっきりと言ってしまう性格とその趣味も相まって、4人以外の友達が少なかった。しかし、島自体は都会よりも住みやすく自分に対しても優しくしてくれたことから、心を許し、落ち着いている。都会では志を同じくする好敵手はいたが、受け入れてくれる友達はおらず、心配した祖父が自然豊かな島へと引っ越しを決意。

元々祖父が嗜んでいた将棋や囲碁をよく遊び、大会などでも成績を残し、その地方ではやや有名な少女だった。成長後はチェスや麻雀などにも造詣を深め、まさにボードゲームの申し子と言われることになる、かもしれない。

戦闘時は頭上にミニクラウンが(不思議な力で何故か)現れる。戦場をボードと称し、"プレイヤー"として友人たちに指示を出す。「右に5マス(歩)、前に3マス(歩)」

結城 明日香(ゆうき あすか)。明子のライバルだった少女。仲がいいというよりは切磋琢磨し合う仲だった。

↓5年後-高校生-↓

彼が居なくなってから。家族に叱られて心配されてから。明子は力を失ったが、周りを心配させないように、しっかりしようと決めた。中学上がる頃には常に勉強に励み、成績は常に1位争い。中学も生徒会に入り、生徒会長を務めた。高校に入ってからも努力を続け、今や能力のあった小学生の頃よりも賢くなり、周りからの信頼も得た。