

キャラクター名  
司馬 秀児

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			年齢	17	性別	男
覚醒	感染	衝動	殺戮	初期侵食率	32	%
出自	兄弟	経験	小さな名誉	邂逅	幼子	

	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	2	
回避			知覚	1	1	意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: カバシ/100000000	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: 裏社会	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 戦艦/100000000		
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
素手	白兵	0		-5		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
----	----	----	----	----	----

所持品	
モバイルPC	
携帯電話	
サーチレーダー	
コネ: 噂好きの友人	
コネ: 要人への貸し	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
[D]触媒	P	N		
司馬 明貴	P 執着	N 隔意		
加羅屋 侑吾	P 友情	N 劣等感		
白銀 明日香	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8    残り財産P: 2

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							
神機妙算	1	3	メジャー	-	範囲選択	シンドローム	80↑	
効果:	組み合わせたメジャーの対象を範囲(選択)にする。シーンLV回まで。							
アドヴァイス	1	4	メジャー	視界	単体	交渉		
効果:	対象の次のメジャーのクリ値を1(下限6)、ダイスを+LV。							
戦術	4	6	セット	視界	S選択	自動		
効果:	自分は選択できない。このラウンド中メジャーのダイスを+LV。							
常勝の天才	2	6	セット	視界	S選択	自動	ピュア	
効果:	自分は選択できない。このラウンド中攻撃力を+[LV×4]。1シーンに一度まで。(2:p147)							
勝利の女神	2	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果:	対象の判定直後に使用可能。達成値を+(LV*3)する。1R一回まで。							
暗号解読	★							
効果:	言語なら任せろ。							
プロファイリング	★							
効果:	「初歩的な事だ、友よ」…なんてな。							
真相告白	★	1	メジャー	至近	単体	自動/交渉	1/シナリオ	
効果:	質問一つに対して対象は正直に返答する。GMは《交渉》判定を要求してもよい。回答を拒否してもよい(その場合は回数は消費されない)。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

UGNイリーガルとしてUGNに協力している高校生。自分をオーヴァードに覚醒させた後音信不通になった兄明貴を追っている。ろくに戦闘訓練をしていない為戦闘能力はほぼ皆無。単独でオーヴァードと戦えばまず勝てない。自分の抱える衝動が『殺戮』であることから戦う力を持ちたくないものもある。運動とかめんどくさいものもある。代タインテリエリートを輩出している一族の次男ののだが、いつもだらけた態度でエリート感は欠片もない。趣味は昼寝。……というのも兄明貴があまりにも完璧なエリート人間であり、彼と比較されることへの反発の結果こうなってしまった。