

キャラクター名	プレイヤー名
物部望	

シンドローム	ノイマン		ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	
	ノイマン					
オプション			年齢	17	性別	男
覚醒	感染	衝動	加虐		初期侵食率	29 %
出自					邂逅	

	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	14
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	14
精神	6	0	0			6	戦闘移動	19
社会	2	0	0			2	全力移動	38

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	11		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志	1	1	調達	6	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:ヒーロー	2	
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
ポルトアクションライフル	射撃	1r+11		8		
	射撃	6r+14		8		1D
	射撃	11r+19		29		
	射撃	15r+19		32		+7D

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																												
サイドリール		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th colspan="4">ロイス</th> </tr> <tr> <th style="width: 15%;">対象</th> <th style="width: 15%;">感情(pos)</th> <th style="width: 15%;">感情(neg)</th> <th style="width: 15%;">タイム消費</th> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> </tr> </table>				ロイス				対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム消費		P	N			P	N			P	N			P	N			P	N	
ロイス																																	
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム消費																										
	P					N																											
	P					N																											
	P					N																											
	P					N																											
	P	N																															
ウェポンケース																																	
大切なもの																																	
コネ:ヒーローマニア																																	
コネ:UGN幹部																																	
		最大財産P:	16	残り財産P:	1																												

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	★	2	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 行動値に【精神】を加える。侵蝕+2。								
コンセ:ノイマン	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-LV(下限値7)。								
零距离射撃	5	2	メジャー	至近	-	対決	-	
効果: 射撃のダイス+Lv個。同エンゲージ攻撃不可の武器でも攻撃可能。								
バレットワルツ	7	3	メジャー	武器	-	対決	リミット	
効果: 零距离射撃と組み合わせる。攻撃+[Lv*3]。								
コントロールソート	★	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 射撃を指定。精神で判定を行える								
神機妙算	2	3	メジャー	-	範囲(選択)	-	80↑	
効果: メインプロセスの対象を範囲(選択)に変更。1シーンLv回。								
ラストアクション	★	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: 戦闘不能時に使用可。メインプロセスを行う。1シナリオ1回。								
フェイタルヒット	5	4	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: ダメージロールの直前に使用。LvD追加。1ラウンド1回。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								