

キャラクター名
榎本紘（えのもと ひろ）

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン		ワークス	情報屋	カヴァー	高校生
	オプショナル		年齢	16	性別	男
覚醒	無知	衝動	解放	初期侵食率	33	%
出自	義理の両親	経験	記憶喪失	邂逅	友人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	1	0	0			1	行動値	9
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	9
精神	4	0	3			7	戦闘移動	14
社会	2	1	0			3	全力移動	28

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:情報:噂話	5	
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
フォールンブレイド	白兵	7r+1	3	9		この武器は必ず両手で持たなければならない。かつ、この武器は使用時に必ずこの武器の方向に両手を動かさなければならない。
伸縮性警棒	白兵	7r+1	0	2		オートアクションでいつでも装備可能
木刀	白兵	7r	2	3		
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ:手配師	
ウェポンケース:	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイマス消費
秘密兵器:フォールンブレイド	P	N	
義理の両親	P 信頼	N 疎外感	
敷島あやめ	P 友情	N 不快感	
七城時和	P 友情	N 不安	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 6 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							
コンセントレイト:ノイマン	3	2	Xジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	C値-LV。							
コントロールソート	1	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果:	〈白兵〉選択。選択した技能を【精神】で判定できる。							
マルチウェポン	1	3	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果:	同じ技能で扱う二つの武器の攻撃力を合計して使用できる。武器は、両方とも装備していなければならない。							
ヴァリアブルウェポン	1	3	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果:	《マルチウェポン》と組み合わせて使用するエフェクト。自分の所持している、攻撃に使用する武器と同じ技能の武器からLV個選択する。選択した武器の攻撃力の合計を、組み合わせた攻撃の攻撃力+する。							
ターゲッティング	1	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	そのメインプロセスの間、自身が行う「技能:白兵」または「技能:射撃」の武器に寄る攻撃の判定ダイスを+LV個する。							
吠え猛る爪	4	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果:	装甲値無視攻撃が出来るが、攻撃力が-[5-LV] (最大0)される。							
一閃	1	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果:	全力移動の後に白兵攻撃を行う。離脱はできない。							
写真記憶	1	-	Xジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	自身が目にしたものを、その細部に至るまで記憶してて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:								

どこか非日常に憧れる、“日常”から抜け出せない普通の少年。非日常も、毎日続けばただの日常に成り下がる、とは彼の弁。物語のような体験や世界に憧れつつも、そんなことが起こるわけがないと思っているし、なんだかんだ、なんでもないいつもの日常が大切。ノイマンだから本来なら当たり前と言えども前なのだが、特にしっかりと勉強しなくても、テストで良い点が取れてしまうような、本来なら大学行った途端成績ぼろぼろになりそうな真面目系クズ。とはいえ性格がクズなわけではない模様。ネットサーフィンが趣味で、カラオケとかチャンネルとかよく漁ったりしている。人並みの倫理観、価値観を持ち合わせる一応常識人…になれるといいなあ。エフェクト構成が完全に脳筋。一人称は俺、二人称はアンタ、お前、名前等。どちらかという落ち着いた口調で話し、スタバでフラペチーノとか飲むタイプの高校生。ノリは割と良く陽キャラ寄り。年齢は高1〜高2想定だけどどっちでもいいです。