

キャラクター名
都築 京香:A

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	FHエージェントC	カヴァー
	ノイマン				
オプション			年齢	性別	
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	335 %
出自	経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	168
肉体	0		0		8	8	行動値	22
感覚	0		0		6	6	(非装備時)	24
精神	6	1	0		5	12	戦闘移動	29
社会	2		0		16	18	全力移動	58

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	8		RC			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
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:		
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	6r+7		10		命中で対象の侵+5 PEP39
初めの一撃	射撃	27r+7		22		CR+コンソ+コンバ+急所+抜き打ち ドッジダイス:10個 命中で侵+5 シーン回
試しの一撃	射撃	27r+7		22		CR+コンソ+コンバ+急所 命中で侵+5

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
FH戦闘服	20	10		-2	PEP39

所持品	
ウェポンケース	
エンブレム:FHイシュー	

合計装甲: 10 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
古代種 "エンシェントレネゲイド"	P	N		
予告された終焉(オート/自動/単体/視界)	P	N		
傲慢な理想*3(オート/自動/自身/至近)	P	N		
原初の恐怖(オート/自動/シーン選択/視界)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 36 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							
イベイジョン 1	1		常時	至近	自身	自動	エネミー	
効果:	回避26で固定 EAP160							
生命増強 10	4		常時	至近	自身	自動	エネミー	
効果:	最大HP+[LV*30] EAP162							
分割思考 1	1		イニシアチブ	至近	自身	自動	エネミー	
効果:	行動済のときに使用 行-10で未行動になる シナリオ1回 EAP154							
ブリッツクリーク 1	1		イニシアチブ	単体	視界	自動	120%	
効果:	MPを行わせる シナリオ1回 EAP94							
オウガバトル 10	10		マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	MP中攻+[LV+2] EAP89							
CR:ノイマン 3	3		メジャー	-	-	対決	-	
効果:	組み合わせた判定のC値-LV EAP129							
コントロールソート 1	1		メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	〈射撃〉を【精神】で判定 EAP90							
コンバットシステム 3	6		メジャー/リ	-	-	対決	-	
効果:	判定ダイス+[LV+1] EAP90							
急所狙い 5	8		メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	攻+[LV*2] EAP90							
抜き打ち 5	5		メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	ドッジダイス-[LV*2] シーン1回 EAP92							
ディファインセルフ	1		オート	至近	自身	自動	-	
効果:	重圧中使用可 戦闘不能時に使用 モードを変更する HP全快・バステ回復							
	★							
効果:								
効果:								

・衝動判定時《原初の恐怖》使用
・初めのイニシアチブで《ブリッツクリーク》。▼初めの一撃を使用。手番後イニシアチブで《分割思考》。行12でもう一度動く。
・攻撃対象は侵食率を見て決める 同じくらいならダイスでOK
・戦闘不能時《ディファインセルフ》を使用。モードBに移行