

キャラクター名
大友武

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン パロール	ワークス	刑事	カヴァー	刑事
オプション		年齢	38	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	解放	初期侵食率	35%
出自	貧乏	経験	被害者	邂逅	いいひと

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	0	0	1			1	行動値	11
感覚	1	1	0			2	(非装備時)	11
精神	5	0	2			7	戦闘移動	16
社会	2	0	0			2	全力移動	32

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	10		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	4		調達	6	
運転:	2		芸術:ギター	2		知識:			情報:裏社会	3	
運転:			芸術:			知識:			情報:警察	3	
運転:			芸術:			知識:			情報:UGN	3	
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
大型拳銃		-2		11		
射撃攻撃	射撃	13r+9		11		
射撃攻撃	射撃	15r+9		13		+4d10ダメージ

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
大型拳銃	
ウェポンケース	
思い出の一品	
コネ:警察官	
コネ:情報屋	
コネ:UGN幹部	
アドバンスドゴーグル	

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
生還者	P	N		
犯人	P 執着	N 憎悪		
いいひと	P 連帯感	N 疎外感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

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								
Cレイト:ノイマン	2	2	メジャー					
効果: C値-Lv								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器		対決		
効果: 【精神】で判定できる。								
俊足の刃	3	3	メジャー	武器		対決		
効果: 判定ダイス+《Lv+1》								
時間凍結	1	5	イニシアチブ	至近	自身	自動	80↑	
効果: イニシアチブでMプロセス								
フェイタルヒット	3	4	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: ダメージ+《Lv》D								
神機妙算	2	3	メジャー		範囲(選択)		80↑	
効果: 対象→範囲(選択) 1シーンLv回								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 判定の直前、それを失敗にする。								
ラストアクション	1	5	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: 戦闘不能時、Mプロセス。								
ディメンジョンゲート	1	3	メジャー	至近	参照	自動		
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

上野出身。
貧乏な家庭だったが、親の愛を注がれて妹とともに生きてきたが、強盗に両親を殺されたことにより怒り覚醒。
強盗らを殺害する。
その後、妹とともに親戚に引き取られるものの、叔父などから暴力を受け育つ。

普段は物静かだが、何を考えているかわからない怖さを周囲に与える。
犯罪者を心底憎んでおり、かなり粗暴な性格をしている。
以前、自身の荷物をひったくった窃盗犯を半殺しにしたため謹慎をくらった過去もあるため、警察署内ではやや孤立している。