

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン		ワークス	高校生	カヴァー
オプション			年齢		性別
覚醒	忘却	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
出自			経験	邂逅	帳生来

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	0	0	0	1		1	(非装備時)	8
精神	6	0	0			6	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	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	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
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
フォールンピストル	射撃	6r	0	8		命中判定直前、相手のCを+1する。1シナリオ3回まで効果使用可能

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

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス	消費
天才	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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								
天才	3	1d10	オート	至近	自身	自動	Dロイス	
効果: 判定直後、達成値を+【精神】に。1シナリオLV回								
	1							
効果: -----単体攻撃-----								
オウガバトル	8	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 攻撃のダメージを+LV+2する。								
クイックモーション	3	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: エフェクト以外のマイナーアクションを1回行える。1シーンLV回								
CR:ノイマン	2	2	メジャー					
効果: @8								
コンバットシステム	3	3	メジャー/リアクション			対決		
効果: 判定ダイス+LV+1								
コントロールソート	1	2	メジャー	武器		対決		
効果: 【精神】による判定を行う。								
	1							
効果: -----特殊行動-----								
ブリックリーク	1	4d10	イニシアチブ	視界	単体	自動	120↑	
効果: 対象をイニチアチブプロセスにメジャーアクションを行えるようにする。対象が行動済みでも可能。行動済みにならない。1シナリオ1回								
勝利の女神	5	4	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 対象の判定直後、達成値を+LV×3。1ラウンド1回								
	1							
効果: -----支援行動-----								
戦術	1	6	セットアップ	視界	シーン(選択)	自動		
効果: 対象のメジャーアクションダイス+LV個。自分対象不可。								
	1							
効果: -----回復行動-----								

戦闘行動メモ
 攻撃・支援を行う。
 セット支援
 攻撃

仮組なのでダイスとかダメージは今は適当。

基本的に以下の二つの戦い方があればなんでもできそう
 単体視界
 範囲視界(紫苑はなくていいや)

