

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	高校生
オプション			年齢		性別	
覚醒	無知	衝動	恐怖		初期侵食率	32 %
出自	権力者の血統		経験	死と再生	邂逅	主人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	0	1	0			1	行動値	11
感覚	0	0	2			2	(非装備時)	11
精神	6	0	1			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			RC	5		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:	2		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
拳銃	射撃	7r-1		3		

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)	タイムス	消費
シル	P 尽力	N 憎悪		
アル	P 純愛	N 不快感		
セライナ	P 幸福感	N 悔悟		
フィーエ	P 好奇心	N 不信心		
	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								
コンセントレイト	2	2	メジャーアクション					
効果:								
アドヴァイス	3	4	メジャーアクション					
効果: 次に対象が行なうメジャーアクションのクリティカル値を「-1」し、判定のダイスを「+レベル」分する。								
インスピレーション	1	2	メジャーアクション					
効果: GMに対して直接質問が可能。1シナリオにレベル分だけ使用可能。								
コントロールソート	1	2	メジャーアクション					
効果: 《射撃》								
インタラプト	1	8	オートアクション					
効果: 対象が判定を行う直前に使用。判定のクリティカル値を「+1」。1シナリオにレベル分だけ使用可能。								
コンバットシステム	1	3	メジャーアクション					
効果: 《射撃》。このエフェクトを組み合わせた判定に「+レベル」								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

エンハンスドクイックムーブ
 タイミング: メジャーアクション
 最大レベル:3
 使用技能:近接・回避 浸食値:5
 制限:70
 アドレナリンを通常を大きく逸脱した量分泌することで、感覚を瞬間的に異常に強める。
 それによって銃弾すら見切る動体視力や人の枠を外れた身体能力を発揮する技。
 命中判定で使用した場合、ダイスを「+ランク個」します。回避判定で使用した場合、判定のC値を「-ランク（下限7）」します。

バレットカーブ
 タイミング: メジャーアクション
 最大レベル:3
 使用技能:射撃 浸食値:3
 制限:銃装備時
 腕を大きく振りながら銃撃することで銃弾の軌道を曲げ、まるで野球の変化球のように変幻自在の軌道を実現させる。
 その恐ろしさは、遮蔽物に隠れていても背後から銃弾が襲ってくるといえ十分に伝わるだろう。
 命中ダイスを「+ランク」個し、装備している防具以外のガード値を貫通します。また、この技能を使って放たれた銃撃は前方に障害物が存在する場合でも対象に命中します。