

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		カヴァー
オプション			年齢		性別
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	100 %
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	90
肉体	0	0	0		1	1	行動値	14
感覚	0	0	0		1	1	(非装備時)	14
精神	6	0	0			6	戦闘移動	19
社会	2	0	0		6	8	全力移動	38

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			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
		0				

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
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 16 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								
アドヴァイス	3		M					
効果: CL-1(下限6)、判定+[Lv]D								
勝利の女神	5		A				100	
効果: 達成値+[Lv*3].5d10` 1回								
ラストアクション	1		A				100	
効果: 戦闘不能時Mを行う。シナリオ 1回								
インタラプト	3		A				ピュア	
効果: 判定直前、CL+1.シナリオ[Lv]回								
言葉の刃	5		M+					
効果: 攻撃力+[Lv]射撃.装甲無視								
確定予測	3		M+s					
効果: 組合せRCL+2.シナリオ[Lv]回								
こだまする衝撃	1		M+					
効果:								
プリッツクリーク	1		I					
効果: 対象にIでM行動.行動済みにならない。シナリオ 1回								
封じ手	3		M+					
効果: 射撃攻撃.命中でBS:重圧								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ブレイク30 逃走値人数×1-1

- メジャーアクション1[通常]
《アドヴァイス》/M+交渉/自動視界単体/対象が次に行うメジャーアクションの判定CL-1(下限6)、判定+3D
- メジャーアクション2[攻撃]
《言葉の刃+コンセントレイト+確定予測+封じ手》【3or 2】/M+交渉/対抗単体視界/攻撃力+5/装甲無視.リアクション時のクリティカル+2.命中でBS:重圧
- メジャーアクション3[撤退]
《言葉の刃+コンセントレイト+確定予測+こだまする衝撃》【1】/M+交渉/対抗単体視界/攻撃力+5/装甲無視.命中でBS:重圧.リアクション時のクリティカル+2.攻撃の対抗判定に失敗した対象は、BS:暴走を与える。この攻撃の対抗判定に成功した対象にはBS:焦燥を与える。
- オート/イニシア
《勝利の女神》/A/自動単体視界/100/判定直後達成値+15.5d10` 1回。
《ラストアクション》【1】/A/自動単体視界/100/戦闘不能時メインプロセスを行う。
《インタラプト》【3】/A/自動単体視界/ピュア/判定直前、判定のクリティカル+1。
《プリッツクリーク》【1】/自動単体視界/120/対象にイニシアチブプロセスでメインプロセスを行わせる。対象が行動済みでも使用でき、未行動でも行動済みにならない。
- リアクション
4dx ドッグ