

キャラクター名  
諸葛 孔明

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ノイマン	ワークス	UGN支部長D	カヴァー	大学教授
オプション		年齢	52	性別	男
覚醒	命令	衝動	闘争	初期侵食率	31 %
出自	待ち望まれた子	経験	古強者	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	0	1			1	行動値	8
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	8
精神	6	0	0			6	戦闘移動	13
社会	2	1	1			4	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			交渉		1
回避			知覚			意志	1		調達		2
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN		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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: UGN幹部	
コネ: 情報屋	
自動巡回ソフト	
情報収集チーム	

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
指導者	P	N		
	P	N		
Zo□ ruin	P 信頼	N 不快感		
猫川美亜	P 好奇心	N 無関心		
春日井 周	P 親近感	N 憐憫		
壺津無花果	P 連帯感	N 嫉妬		
	P	N		

最大財産P: 12    残り財産P: 7

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								
戦術	7	6	セット	視界	シーン	自動		
効果: 対象のラウンド中のダイス+LVD								
アドヴァイス	1	4	メジャー	視界	単体	自動		
効果: <交渉>でC-1 (6) ダイス+Lv								
生き字引	1	2	メジャー	至近	自身			
効果: 情報判定を<意志>+Lv個で振れる。								
インスピレーション	1	2						
効果: GMIに直接質問								
ファンアウト	1	4	セットアップ	至近	範囲(選択)	自動		
効果: 対象は即座に戦闘移動								
常勝の天才	3	6	セット	視界	シーン	自動		
効果: 対象の攻撃を+ [LV*4]								
プロファイリング	1							
効果: 少しの情報から真実を観る GMが必要なタイミングで<知識:>								
構造看破	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

歴史に、智者あり。世界には、天才と称された数々の偉人が古今東西に存在する。ニュートン、孔子、ダ・ヴィンチ、そして、このシンドロームのモデルとなったノイマン。また学問に限らず、天才はあまねく分野に存在していたものだ。

それは、軍略家においても。もし、彼らが太古に【ノイマン】として発病していたとしたら\_\_\_\_\_?

おそらく特定の分野における知性とは、人間である以上は一定で頭打ちとなり、彼ら条理から外れた天才は、尽く似通った認識を共有するのだと考えられる。それは解法の異なる数式が、最終的に一つの絶対的な答えを導き出す事と同様だ。

ある分野に置いて、一定以上の知性を有する者達。こと謀略においては、そういったものは「孔明」と呼ばれた。

彼は三国時代に実際に生きた孔明ではない。しかし殊軍略に活かされた知性は当時の彼に”比肩”し、重なり、その思考と思想に類似したいわば、思考プロセスの軌跡が重ね合わさったのである。謂わば、他人の空似、真に迫る贗作\_\_\_いや、類作。

彼はその明晰と慧眼を、ノイマンとしての宿命を、UGNの闘争に注ぎ込んだのだった。