キャラクター名
花岡　菖蒲（はなおかあやめ）男娼型

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ノイマン	ワークス	何でも屋	カヴァー	男娼
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
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
肉体	0	1	0			1
感覚	1	0	3			4
精神	4	0	0			4
社会	3	0	0			3

HP	26
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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	1		射撃			ＲＣ			交渉	2	
回避	2		知覚	1		意志			調達	1	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
三澄　魁(みつすみ　かい)	P　純愛	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　8	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								
勝利の女神	2	4	オート	視界	単体	自動	100	
効果：対象が判定を行った直後に使用。その判定の達成値を+[Lv×３]値。１Rに１回まで使用可。								
アドヴァイス	1	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果：対象のメジャーアクションのC値を-1し、そのダイスを+LV個する。								
導きの華	1	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果：対象が次に行うメジャーアクションの達成値+[LV*2]								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果 :対象が判定のダイスを振った直後に使用。対象のダイス目を一つ10に変更する。判定中でも可。１回の判定につき1回まで、１シナリオLv回使用可能。								
力の法則	3	4	オート	視界	単体	自動	100	
効果：自分以外が行うダメージロール直前に使用。ダメージを+[LV+1]D。１Rにつき1回まで使用可能								
妖精の輪	2	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果：妖精の手と同時に使用。すでに妖精の手を使用していても追加でもう一回使用できる。１回の判定につき１回。１シナリオLv回								
地獄耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：情報に対する聞き耳みたいな								
猫の道	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：誰も知らない近道を通る								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

●クロスブリード交渉バフ型
▼コンセプト
　支援タイプのビルドとなると、だいたいはオルクス絡みになるのがDX3rdの常であるが、中でも特に相方として選択されやすいシンドロームの一つがこの万能の天才、ノイマンである。
　ノイマンは諸氏等も御存知であると思うが、思ったよりも単純で使いやすいエフェクトが多いシンドロームであり、かの天才物理学者アルベルト・アインシュタインの名言である「ものごとはできるかぎりシンプルにすべきだ」という言葉を踏襲している事が伺える。
　まぁ、そのすぐ後に「しかし、シンプルすぎてもいけない」とアインシュタイン氏は補足しているのであるが……それに関しても、どうにも挙動が奇妙なエフェクトで補っていると言えば、一応体裁は保てていると言えなくもないだろう。
　ともかくとして、オルクスは元々ノイマンとは相性が良いシンドロームであり、特に交渉屋として手を組んだ場合、天才的頭脳と黒幕的エフェクトが合わさり、どう見ても悪人としか思えない不穏なロールプレイを好き放題楽しむ事が出来る。翻って、腕力はないが、狡猾で頼れる軍師として味方を導くことが出来る小賢しいビルドが、このクロスブリードの汎用交渉バッファーである。

▼環境
　レギュレーションは初期作成・フルスクラッチを想定。
　使用するルールブックは要望の関係から、今回は「基本1」「基本2」「上級ルールブック」「インフィニティコード」「エフェクトアーカイブ」とする。
　また、「エフェクトアーカイブ」を採用する以上、エフェクトは全て「エフェクトアーカイブ」による改訂後の記述に準拠するものとする。

▼エフェクト