

キャラクター名
メイハムマン

プレイヤー名

シンドローム	バロール ノイマン		ワークス	何でも屋	カヴァー	
オプション			年齢		性別	
覚醒	憤怒	衝動	自傷	初期侵食率	37	%
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	30
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	10
精神	5	0	3			8	戦闘移動	15
社会	2	0	0			2	全力移動	30

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	11	9	RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 裏社会	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
大型拳銃		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
大型拳銃	
ウェポンケース	
コネ: 情報屋	

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
Dロイス: 達人(ノイマン)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12 残り財産P: 3

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							
サイドリール	1							
効果:	射撃攻撃の達成値+3、ダメージに+1D。エフェクトが星座っぽくなる。							
コンセ: ノイマン	2	2	メジャー					
効果:	組み合わせた判定のC値-lv (下限7)							
(射撃)コントロールソート	1	2	メジャー			射撃	-	
効果:	【精神】で判定を行う。							
虚構のナイフ+達人	3	3+2	メジャー			精神	-	
効果:	攻撃力+LV*3/ダイス+2、攻撃力+5、侵蝕値+2。							
紡ぎの魔眼	3	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	判定ダイス+LV個。ラウンド1回。							
確定予測	1	4	メジャー				-	
効果:	ドッジをしづらくするエフェクトを入れる。							
神機妙算	1	3	メジャー			シンドローム	80↑	
効果:	対象を範囲選択に変更。シーンLV回。							
孤独の魔眼	1	4	オート			自動		
効果:	自分を含む範囲選択・範囲の攻撃判定直前に使用。対象を単体にし、自分ひとりに変更。カバーリングの対象にならない。シナリオLV回。							
カウンター	2	4	リアクション				80	
効果:	メジャーと組み合わせ可能。対象が自分に対し「対象:単体」の攻撃をしてきた時にリアクションとして使用。対象に攻撃判定を行い、対決に勝利した側の攻撃が命中する。未行動時のみ使用でき、使用後に行動済みになる。シナリオLV回。							
武芸の達人/射撃	3		常時					
効果:	射撃の固定値を上げる。侵蝕率基本+4							
勝利の女神	2	4	オート				100↑	
効果:	達成値age							
斥力障壁	4	2	オート					
効果:	ダメカ1d+LV*3							
完全演技	★		メジャー					
効果:	個人の人格を模倣して演技する							

PC3

