

キャラクター名
□ウ

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン ハヌマーン	ワークス	FHマーセナリー	カヴァー	フリーター
オプション	オルクス	年齢	22	性別	男
覚醒	命令	衝動	妄想	初期侵食率	38 %
出自	兄弟	経験	夢	邂逅	友人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	34
肉体	1	1	0		3	5	行動値	8
感覚	1		0		1	2	(非装備時)	8
精神	4		0			4	戦闘移動	13
社会	2		0			2	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	12		射撃			RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	3		調達	2	
運転：四輪	2		芸術：			知識：電子工学	1		情報：FH	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
ガシアスブレード	白兵	5r+10		10		マイナーで装甲無視（シーン中）

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
暗視ゴーグル	
思い出の一品：ピアス	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
実験体	P 好奇心	N 不信感		
モト&セム	P 友情	N 不安		
敷島あやめ	P 尊敬	N 脅威		
ノヴァ	P 有為	N 恐怖		
兵士A・B	P	N		
カニ	P	N		
クリスタルボーイ	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								
コンセントレイト:ノイマン	2	2	メジャー			シンドローム		
効果： Cr t-[Lv]								
コンバットシステム:白兵	2	3	M/R	-	-	白兵		
効果： +[Lv+1]D								
生き字引	1	1	メジャー	至近	自身	意志		
効果： 全ての<情報>を代用 +[Lv]D								
一閃	★	2	メジャー	武器	単体	白兵		
効果： 全力移動後攻撃								
縮地	4	2	オート	至近	自身	自動	Lv/シリア	
効果： 任意の場所に移動								
バックスタブ	4	-	常時	-	-	-	縮地	
効果： ダメージ+[Lv*5] 侵食率で変化しない								
切り払い	1	1	リアクション	-	自身	白兵		
効果： <白兵>でリアクション								
リフレックス:ハヌマーン	2	2	リアクション	-	自身	シンドローム		
効果： Cr t-[Lv]								
運命の切り替え	1	3	オート	視界	単体	自動	Lv/シリア	
効果： 対象ドッジ失敗後ドッジ								
エクスマキナ	2	4	M/R	-	-	-	Lv/シリア	
効果： 《コンバットシステム》+10								
猫の道	★	-	メジャー	至近	自身	-		
効果： どこでも移動できる								

FHの実験体上がりのイリーガル。
領域移動能力を追求！→空間把握能力のためノイマン混ぜよう！→移動力向上にハヌマーンの敏捷性欲しいな！
ノイマンの演算能力を空間把握に偏らせたため基本的にオツムは残念。速度のわりに反射神経も残念。

人型兵器の調査のため潜入を命令される。

次取得候補：スタートダッシュ（HN）