

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	プログラマー	カヴァー	プログラマー
	ノイマン			年齢	27	性別
オプション			年齢	27	性別	男
覚醒	素体	衝動	嫌悪	初期侵食率	31 %	
出自	双子	経験	多忙	邂逅	腐れ縁	

	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	0			3	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	5		RC			交渉		
回避			知覚			意志	2		調達	5	
運転 : 運転(四輪)	2		芸術 :			知識 : 知識(機械工学)	2		情報 : ウェブ	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
拳銃	射撃	6r+4	10	3		コスト : 2 メジャー : コントロールソート
ポルトアクションライフル	射撃	6r+5	10	9		自分と同一エンゲージには攻撃できない コスト : 2 メジャー : コントロールソート
コンバットシステム : 拳銃	射撃	10r+4	8	3		コスト : 5 メジャー : コントロールソート, コンバットシステム
零距离射撃&コンバットシステム&マルチウェポン	射撃	11r+4	8	12		コスト : 12 メジャー : コンセントレイト, コントロールソート, マルチウェポン, 零距离射撃, コンバットシステム

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)	タリ	消費
弟	P 庇護	N 劣等感		
顧客	P 友情	N 疎外感		
春日恭二	P 尊敬	N 食傷		
坂田さん	P 連帯感	N 不信感		
焰君	P 好奇心	N 不安		
高千真奈(たかちまな)	P 懐旧	N 嫌気		
	P	N		

最大財産P: 16 残り財産P: 0

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	-	-	自動	-	
効果 :	組み合わせた判定のC値を-LVする							
コントロールソート	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果 :	このエフェクトを組み合わせた〈白兵〉判定は、【精神】で判定を行える							
零距离射撃	1	2	メジャー/リアクション	至近	-	射撃	-	
効果 :	このエフェクトを組み合わせた射撃攻撃時のダイスを+LV1個する。このエフェクトを組み合わせた攻撃は必ず「射程 : 至近」となるが、同じエンゲージにいるキャラクターに対して攻撃を行えない武器であっても使用できる。							
コンバットシステム	3	3	メジャー/リアクション	-	-	対決	-	
効果 :	を組み合わせた〈射撃〉判定時のダイスを+[LV+1]個する							
カウンター	1	4	リアクション	武器	単体	対決	80↑	
効果 :	「対象・単体」の攻撃の目標に自分になったとき、リアクションとして使用。対象に攻撃を行う。この際、「タイミング:メジャー」のエフェクトを組み合わせる。対決に勝利した側の攻撃が命中する。未行動でのみ使用でき、使用後に行動済みとなる。シナリオ1回							
マルチウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果 :	同じ技能で扱う武器の攻撃力2つ合計して使用できる。ふたつの武器は両方も装備していなければならない。射程は最も短いもの、攻撃範囲はもっとも狭いものを適用する。同一エンゲージに攻撃できない武器と攻撃できる武器を組み合わせる場合は、前者に従う							
	★							
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								

中断時 浸食値66 HP1