

キャラクター名
司馬 秀児

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	UGN支部長D	カヴァー	高校生 (元が付くかもしれない)
	ノイマン					
オプション			年齢	17	性別	男
覚醒	感染	衝動	殺戮	初期侵食率	32	%
出自	兄弟	経験	ベテラン	邂逅	幼子	

	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	3		調達		3
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
特殊プラシールド	白兵	0	4	1		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
防弾防刃ジャケット	6	3			

所持品	
コネ: 手配師	
コネ: 情報屋	
コネ: コーポレート	

合計装甲: 3 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
司馬 明貴	P 執着	N 隔意		
テレーズ・ブルム	P 庇護	N 不安		
	P	N		
"ヴェッジ"	P 執着	N 敵愾心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 14 残り財産P: 1

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								
天性のひらめき	2	4	メジャー	-	-	全判定	-	
効果: 判定のクリ値をLv (下限7)。非戦闘時のみ。								
アドヴァイス	2	4	メジャー	視界	単体	交渉		
効果: 対象の次のメジャーのクリ値を1 (下限6)、ダイスを+LV。								
戦術	7	6	セット	視界	選択	自動		
効果: 自分は選択できない。このラウンド中メジャーのダイスを+LV。								
常勝の天才	5	6	セット	視界	選択	自動	ピュア	
効果: 自分は選択できない。このラウンド中攻撃力を+[LV×4]。1シーンに一度まで。(2:p147)								
暗号解読	★							
効果:								
プロファイリング	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

首から下は役に立たない支部長。
情報処理と指揮能力にリソースを全振りしている為戦闘能力はほぼ皆無。単独でオーヴァードと戦えばまず勝てない。
自分の抱える衝動が『殺戮』であることから戦う力を持ちたくないものもある。運動とかめんどくさいものもある。

代々インテリエリートを輩出している一族の次男ののだが、いつもだらけた態度でエリート感も欠片もない。趣味は昼寝。
……というも絵に描いたようなエリート人間である兄を見て育った反動なのだが、その兄は5年前に自分を謎の力に目覚めさせたあと音信不通になったかと思
っていたらFHで色々陰謀めぐるせていた。
それを知った3年前、彼は兄を打倒し、陰謀を止めるためにそこまで関心なかったUGNに正式に入ることを決めた。

※ここからエンドライン要素

UGN崩壊前は兄を説得して実家に連れ戻し、兄の居た日常を取り戻す事を漠然と考えていたが、今となっては取り戻す日常は完全に失われてしまった。
それでもFHを、兄を打倒するという意思は全く衰えていないが、成した後の未来図のないその想いはもはや妄執となりつつある。
表向きは態度は変わらずだっているが、裏ではUGN崩壊前より数段勤勉に働いていたりする。