

キャラクター名 パトラ	プレイヤー名
----------------	--------

シンドローム	エンジェルハイロウ サラマンダー	ワークス	暗殺者	カヴァー	女王
オプション	ノイマン	年齢	??	性別	♀
覚醒	犠牲	衝動	自傷	初期侵食率	32%
出自	エジプト	経験	ファラオ	邂逅	ローマ

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	136
肉体	2	0	0	30		32	行動値	80
感覚	3	1	0	20		24	(非装備時)	80
精神	2	0	0	20		22	戦闘移動	85
社会	1	0	0			1	全力移動	170

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	10		射撃	15		RC			交渉		
回避	10		知覚			意志			調達		
運転:	2		芸術:			知識:	2		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:		
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

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス	消費	
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	2	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								
ハイパータフネス	10	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: あなたのレネゲイドが、非常に高い生命力を与えてくれることを表すエフェクト。あなたの最大HPを+[LV×3]する。このエフェクトは浸蝕率によるレベルアップの効果を受けない。								
スピードアップ	10	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 生存のためより素早く体が反応することを表すエフェクト。あなたの行動値を+LVする。このエフェクトは浸蝕値によるレベルアップの効果を受けない。								
リフレックス: エンジェルハイロウ	3	2	リアクション	至近	自身	-	-	
効果: 反射能力を発揮するエフェクト。組み合わせた判定のクリティカル値を-1する(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、(リフレックス: サラマンダー)のように設定して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
光の銃	3	2	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: 光を集めて射撃武器を作るエフェクト。形状はあなたの思いのままである。そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。種別: 射撃 技能: 射撃 命中: 0 攻撃力: +[LV+2] ガード値: - 射程: 視界								
光の剣	3	2	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: 光を集めて白兵武器を作るエフェクト。形状はあなたの思いのままである。そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。種別: 白兵 技能: 白兵 命中: 0 攻撃力: +[LV+4] ガード値: 3 射程: 至近								
小さな塵	3	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 精密射撃を行えるように、知覚能力を強化するエフェクト。このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV×2]する。								
シャインブレード	8	2	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 武器の周囲に光を集め、破壊力を上昇させるエフェクト。使用時に、あなたが装備、または所持している武器から一つを選択する。そのシーンの間、選択した武器の攻撃力を+LVする。								
コンセントレイト: ノイマン	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: 集中力を発揮するエフェクト。組み合わせた判定のクリティカル値を-1する(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、(コンセントレイト: サラマンダー)のように設定して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
マルチウエポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 複数の武器を使用するエフェクト。同じ技能で扱う武器の攻撃力を二つ合計して使用できる。ひとつの武器は両方とも装備していないといけない。射程はもっとも短いもの、攻撃範囲はもっとも狭いものを選択する。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。								
ヴァリアブルウエポン	1	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 多くの武器を使用するエフェクト。このエフェクトは(マルチウエポン)と組み合わせ使用。あなたが所持している、攻撃に使用する武器と技能が同じ武器から1個選択すること。組み合わせた攻撃の攻撃力に(選択した武器の攻撃力の合計)する。選択した武器はそのメインプロセスの最中、装備しているものとして扱う。								
零距离射撃	1	2	メジャー	至近	-	対決	-	
効果: 本来なら射撃距離で距離近接で銃撃を使用するエフェクト。このエフェクトを組み合わせた射撃攻撃のダメージを+LV倍する。このエフェクトを組み合わせた攻撃はかならず「射撃: 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。								
急所狙い	8	2	メジャー	-	武器	対決	-	
効果: 相手をもっとも確実に倒す方法、それは冷徹に弱点を分析し、そこを重点的に攻めることだ。これによってダメージを上昇させるエフェクトである。このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV+2]する。								
灼熱の弾丸	8	1	メジャー	視界	-	対決	-	
効果: 炎の弾丸を投射して相手を焼き尽くすエフェクト。それはサラマンダーにとってもっとも初歩的な、そして根源的な攻撃手段なのである。「攻撃力: + [LV+2]」の射撃攻撃を行う。								

<div style="border: 1px solid black; height: 200px; width: 100%;"></div>				
--	--	--	--	--

