キャラクター名: (´・ω・`)

プレイヤー名:

シンドローム	ソラリス ノイマン	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	嫌悪	初期侵食率	32 %
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
肉体	0	0	1			1
感覚	0	1	0			1
精神	4	0	1			5
社会	4	0	1			5

HP	57
行動値	17
(非装備時)	17
戦闘移動	22
全力移動	44

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	30		交渉	30	
回避	15		知覚	1		意志			調達	1	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	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：

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わすエフェクト。 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わすエフェクト。 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：ソラリス	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-LV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》のように記述して、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。							
アナライズ	3	2	リアクション	至近	自身	対決	-	
効果	:相手の次の行動を予測して、自分に対する攻撃を回避するエフェクト。予測できていれば、いかなる攻撃でも命中することはない。 このエフェクトを組み合わせたドッジのダイスを+LV個する							
戦術	5	6	セットアップ	視界	シーン	自動	-	
効果	:仲間に的確な戦術指示を飛ばすことによって、その行動をフォローするエフェクト。 対象がこのラウンド中に行うメジャーアクションのダイスを+LV個する。 このエフェクトは、あなた自身を対象に選択できない。							
戦局判断	3	4	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果	:戦闘の状況を読み取り、先手を取れるように指示を行なうエフェクト。 そのラウンドの間、対象の【行動値】を+[LV×2]する。このエフェクトは、あなた自身を対象にできない。							
アクセル	5	3	セットアップ	至近	単体	自動	-	
効果	:運動能力を増強する物質を生成し投与することで、対象の反射速度を限界まで加速させるエフェクト。 そのラウンドの間、対象の【行動値】を+[LV×2]する。							
苦痛の矢	5	4	マイナー	至近	単体	自動	-	
効果	:苦痛を刺激する化学物質を作り出すエフェクト。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							
コンセントレイト：ソラリス	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-LV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》のように記述して、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。							
アドヴァイス	5	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果	:的確な助言を行うことで対象の行動をより正確なものにするエフェクト。 次に対象が行うメジャーアクションのクリティカル値を－1（下限値6）し、その判定のダイスを+LV個する。							
弱点看破	3	3	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果	:対象が攻撃しようとしている相手の弱点を見抜き、それを教えることによって攻撃をサポートするエフェクト。 そのラウンドの間、対象が行なう攻撃の攻撃力を+[LV×3]する。							
抗いがたき言葉	4	2	メジャー	視界	単体	対決	-	
効果	:幻覚物質を生成し、体表から発散することで、逆らえない命令を下すエフェクト。 射撃攻撃を行なう。命中した場合、そのシーンの間、対象が行なうあらゆる判定のダイスを-LV個する。							
錯覚の香り	3	2	メジャー/リアクション	-	-	-	-	
効果	:安心感を与える香りを生成および発散して、対象の警戒心をとくエフェクト。このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+LV個する。							

キャラクター名
(´・ω・`)

プレイヤー名

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
癒しの水	4	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果： 細胞の再生能力を増大させる物質を生成し、対象の負傷を治癒するエフェクト。 対象のHPを[(LV)D+【精神】]点回復する。								
ヨモツヘグリ	3	6	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果 :強力な蘇生薬を生成し、投与するエフェクト。 対象の戦闘不能を回復し、HPを1まで回復する。ただし、対象の浸蝕率は2D点上昇する。この時、非オーヴァードはオーヴァードとして覚醒する可能性がある。詳しくはGMが決めること。このエフェクトは1シナリオにLV回使用できる。								
戦乙女の導き	3	2	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果 :興奮物質を生成し、散布することで対象の能力を高めるエフェクト。 対象が次に行なうメジャーアクションのダイスを+LV個する。そのメジャーアクションが攻撃の場合、その攻撃力に+5する。								
罪人の枷	10	3	メジャー	武器	単体	対決	-	
効果 :強い粘着性を持った物質を生成し、武器に塗布することで対象の動きを制限するエフェクト。 このエフェクトを組み合わせた攻撃が命中した場合、そのラウンドの間、対象が行なうドッジの達成値を-[LV×2]する。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								