

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン サラマンダー	ワークス	探偵	カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
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	HP	29
肉体	3	0	0			3	行動値	5
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	5
精神	2	1	0			3	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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		
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:	2		芸術:			知識:			情報:	3	
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	
コネ: 要人の貸し	
コネ: 情報収集チーム	
携帯電話	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
Dロイス: 変異種P	N		
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 4 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								
コンセントレート (ハヌマーン)	2	2	メジャー	-	-	-		
効果: クリティカル値をLv分-								
援護の風	5	2	オート	視界	単体	自動		
効果: 判定ダイス+Lv個。								
災厄の炎	5	4	メジャー	至近	範囲(選択)	対決		
効果: 攻撃力+Lv×3。対象を範囲(選択)、射程を至近に変更。								
振動球	1	3	メジャー	視界	-	対決		
効果: 装甲無視。攻撃力+Lv								
戦陣の火	2	2	セットアッププロセス	至近	自身	自動		
効果: ラウンドの間、行動値+Lv×5。1シーンに1回。								
クロックアップ	2	4	メジャー	-	-	対決	Dロイス	
効果: 攻撃ダイス+3個。攻撃力+5。シナリオにLv+1回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

範囲RC型

長所

- ・攻撃力15の範囲攻撃。2~3回に限り、攻撃力+5、ダイス+3個
- ・先手を取りやすい。行動値+10~15
- ・戦闘では自身に、情報収集では自他に援護の風で判定ダイス+5~6個

短所

- ・強力な攻撃手段は至近のみ