キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ハヌマーン	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	
オプショナル		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
肉体	2	0	0			2
感覚	2	0	0		-1	1
精神	2	0	0		1	3
社会	2	1	0			3

HP	27
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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	1		交渉	1	
回避			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
Dロイス：複製体	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8	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							
先陣の火	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	Dロイス	
効果：	行動値+Lv×5。1シーンに1回。							
詠唱破棄	1	5	イニシアチブ	至近	自身	自動		
効果：	＜魔術詠唱＞の効果中のみ使用できる。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。このエフェクトは未行動時に発動可能。メインプロセス終了時＜魔術詠唱＞の効果は解除される。							
魔術詠唱	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	＜魔術：＞と組み合わせたエフェクト判定を+Lv+1個。							
対抗魔術	1	5	オート	至近	自身	自動	80%	
効果：	＜魔術詠唱＞の効果中のみ使用可能。制限-のオートアクション効果を打ち消す。							
追加詠唱	1	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	ヘルメスエフェクトに対するドッジのクリティカル値を+1。							
テンプーション	4	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果：	命中した場合、次の攻撃ダメージを(Lv+1D)。この攻撃でダメージを与えることができない。							
風の渡し手	2	3	メジャー	視界	Lv+1体	-		
効果：	対象をLv+1体に変更。1シーンに1回。							
狂乱の一声	1	2	メジャー	視界	単体	対決		
効果：	攻撃力+Lvの射撃攻撃。命中した場合、憎悪を付与。							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

交渉デバブ型

長所
・イニシアチブでダメージデバブをばらまく
・オードアクションを無効。
・憎悪を付与。（攻撃誘導などのエフェクトで判定ダイスをごっそり削れる）。

短所
・ダメージを与えることができない。
・コストが大きい。最低でもコスト１５