キャラクター名: 咎和傭介

プレイヤー名:

シンドローム	サラマンダー サラマンダー	ワークス	フリーター	カヴァー	フリーター
オプショナル		年齢	25	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	破壊	初期侵食率	135 %
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	4	1	0			5
感覚	0	0	1			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	152
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	5		射撃			ＲＣ	5		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達		
運転：	2		芸術：			知識：	2		情報：ウェブ	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
怒りの一発	白兵	5r+5		4		炎の刃+エネルギーマイスター
怒りの一発（渾身）	白兵	5r+5		13		灼熱の砦+炎の刃+エネルギーマイスター
		0				
業火ストレート	白兵	10r+5		4		炎神の怒り+炎の刃+エネルギーマイスター

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: 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							
白熱	3	3	マイナー	至近	自身	-	-	
効果：	素手のデータを変更する。（変更後は武器・COMBOに記載）							
融解	3	2	リアクション	至近	自身	回避	-	
効果：	ドッチに失敗した場合、受けるHPダメージを-［LV×2］する							
エネルギーマイスター	2	3	メジャー	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	このエフェクトを組み合わせた攻撃をガードした時、相手はHPを［LV×3］失う							
炎の刃	2	2	メジャー	武器	-	白兵・射撃	-	
効果：	組み合わせた攻撃の攻撃力を+［LV×2］する。							
灼熱の砦	3	3	メジャー	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	移動を行ってない場合使用できる。組み合わせた攻撃の攻撃力を+［LV×3］する。							
灼熱の弾丸	4	1	メジャー	視界	-	RC	-	
効果：	「攻撃力+［LV+2］」の射撃攻撃を行う。							
炎神の怒り	4	3	ﾒｼﾞｬｰ/ﾘｱｸｼｮﾝ	-	-	肉体	-	
効果：	組み合わせた判定のダイスを+［LV+1］する。メインプロセスにHPを3失う。							
バーストブレイク	1	-	オート	至近	自身	-	-	
効果：	ダメージロール直前に使用する。そのエネミーの攻撃のHPダメージを+5Dする。シナリオ1回につき1回							
生命増強	4	-	常時	至近	自身	-	-	
効果：	このエネミーは最大HPが+［LV×30］される。							
加速する時	1	-	イニシアチブ	至近	自身	-	-	
効果：イニシアチブでメインを行える。これを行っても通常通りメインを行える。シナリオ1回につきLV回使用できる。これは侵食率効果をうけない								
コンセントレイト:サラマンダー	2							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								

行動ルーチン:使用してない場合必ず白熱を使用すること。
基本的に近い距離に居る敵から一番範囲が狭い攻撃を行う狙っていく、またエンゲージしてない場合1mほど移動する。
動いてない場合は（）付きの方を使う。基本は怒りの一発か火山弾だが、HPが半分以上ある場合は業火ストレートかマグマ炎弾を使う。
融解は基本使用するが状況に合わせて変える。HPが10以下の場合憤怒の一撃を行う。
初戦闘時は基本は怒りの一発か火山弾しか使用しない。

※行動ルーチンは状況に合わせて変えてよいが、基本は従うこと