

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー
	ハヌマーン				
オプション			年齢	性別	
覚醒	生誕	衝動	殺戮	初期侵食率	43 %
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	30
肉体	2	1	1			4	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			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

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
決闘者の剣(槍)					
<b>ロイス</b>					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	
申し子	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	6	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								
コンセントレイト:ハヌマーン	2							
効果:								
リフレックス:ハヌマーン	2	2	リアクション	至近	自身			
効果: 組み合わせた判定のC値-Lv(下限7)								
アクロバット	1	1	リアクション	至近	自身	対決		
効果: 回避のドッジのダイス+Lv								
一閃	1	2	メジャー	武器		対決		
効果: 全力移動を行った後に白兵攻撃を行う。離脱は行えない								
アンプリフィケーション	1	5	メジャー				Dロイス	
効果: 攻撃力(Lv*5)、1シナリオ3回まで								
マシラのごとく	3	5	メジャー		単体	対決	80↑	
効果: 攻撃力Lv*10。ただし判定ダイス-5個。1シナリオLv回								
一迅の風	1		常時	至近	自身	自動		
効果: 戦闘移動、全力移動、エンゲージからの離脱を行っていた場合攻撃の攻撃力+Lv*2。侵蝕率でレベルアップしない								
残像	1		常時	至近	自身	自動		
効果: 戦闘移動、全力移動、エンゲージからの離脱を行っていた場合ドッジの判定ダイスLv+2個。侵蝕率でレベルアップしない								
リミットリリース	1	6	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果: 自身の判定前に使用可能。C値-1(下限5)。1シナリオ1回まで								
風踏むマシラ	1	1	オート	至近	自身	自動		
効果: ドッジに成功した直後に使用。HPをLv+1d回復。1ラウンドに1回のみ								
スピードフォース	1	4	イニシアチブ	至近	自身	自動	ピュア	
効果: イニシアチブにメインプロセスを行う。未行動出ないと使用できない。1シナリオLv回まで								
軽功	1		常時					
効果: 垂直のビルの壁面や水面であろうとも走り抜けることができる								
効果:								

--	--	--	--	--	--