

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	高校生	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	34
肉体	2	1	3			6	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	10		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	2		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
日本刀	白兵	6r+9	3	5		
コンボ	白兵	6r+23	3	5		
100↑	白兵	14r+25	3	10		
		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
ウェポンケース			
ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム消費
ロイス "戦闘用人格-デュアルフェイス"	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:	0

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:ハヌマーン	2	2	メジャー	-	-	-		
効果:	C値-Lv(下限値7)							
居合い	7	3	メジャー/リア	-	-	-		
効果:	《白兵》《射撃》達成値+[LV*2]/ラウンド1回							
切り払い	1		リア					
効果:	《白兵》でドッジを行う							
リフレックス	2	2	リア	至近	自身	-		
効果:	C値-Lv(下限値7)							
真空返し	1	2d10	リア	-	-	対決	120↑	
効果:	ドッジ判定の達成値+[LV*3]/回避した場合は他のキャラクターへの判定も失敗する							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								