

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー モルフェウス		ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	オプション		年齢	16	性別	男
覚醒	無知	衝動	憎悪	初期侵食率	33	%
出自	権力者の血統		経験	初恋	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	3	1	0			4	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	1	0	3			4	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
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
武器作成		0		Lv+7		
(59)「アンカーアイス」123	RC	7r+2		23		
(100)「フェスターケルパー」1234	RC	10r+2		47		

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
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	
究極のゼロ	P	N			
教育係	P 誠意	N 恐怖			
初恋の子	P 懐旧	N 隔意			
	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							
先陣の火	2	2	セットアップ	至近	自身	自動		
効果:	ラウンド中【行動値】+[Lv*5]							
インフィニティウェポン	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	白兵武器作成							
氷の回廊	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	飛行状態で戦闘移動/距離+[Lv*2]							
コンセサラマンダー	2	2+1	Xジェー	-	-	-	-	
効果:	C値-Lv(下限7)							
サンドシャード	2	4	Xジェー	視界	範囲(選)	対決	-	
効果:	攻+[白兵武器の攻撃力]/使用后武器破壊							
氷の塔	5	4	Xジェー	視界	範囲(選)	対決	-	
効果:	射攻+[Lv*3]/至近不可							
プラズマカノン	3	4	Xジェー	視界	単体	対決	100↑	
効果:	攻+[Lv*5]							
氷の理	★	-	Xジェー	至近	効果参照	自動	-	
効果:	触れた物体を急激に冷やす、ダメージは与えられない/必要ならば<RC>判定							
壁抜け	★	-	Xジェー	至近	自身	自動	-	
効果:	どんな材質の壁も分解再構築/必要ならば<RC>							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

覚醒したばかりで調子づいている。教育係は彼が覚醒する以前よりオーヴァードであり、タガが外れないよう秘密裏に監視している。厳しく育てられたため頭が上がらないが東京観光のためによく家を抜け出す。
 かなりの暑がりでも半袖半パンが欠かせないようだが自分の氷結能力下では流石に寒い模様。
 女の子好きで東京大好き。
 「Frieren」は「凍る」、「Schmied」は「鍛冶屋」の意

バトルクラブ
FLMC