

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン サラマンダー		ワークス	アスリート	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	30
肉体	3	1	0			4	行動値	16
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	16
精神	2	0	0			2	戦闘移動	21
社会	2	0	0			2	全力移動	42

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			交渉		
回避	2		知覚	1		意志	1		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
		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

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
	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								
C<サラマンダー>	2	2	Xジャー	-	-	-		
効果: クリティカル値-Lv(下限値7)								
氷炎の剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 白兵武器作成								
獅子奮迅	1	4	Xジャー	武器	範囲(選択)	対決	Lv回	
効果: 対象変更								
インフェルノ	1	4	Xジャー	-	単体	対決	100%	
効果: [シンドローム]対象を行動済みにする。								
炎の刃	1	2	Xジャー	武器	-	対決		
効果: [白兵・射撃]攻撃力+[Lv*2]								
先手必勝	4	4	常時	至近	自身	自動		
効果: 行動値+[Lv*3]								
一閃	1	2	Xジャー	武器	-	対決		
効果: [白兵]全力移動を行う								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

--	--	--	--	--