

キャラクター名  
妖女

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー サラマンダー	ワークス	何でも屋	カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	殺戮	初期侵食率	35 %
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	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	1	0	0			1	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			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			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
	白兵	8r+1	0	13		攻撃力は消費HP(1~2)増える
	白兵	9r+1	0	17		攻撃力は消費HP(1~4)増える

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
思い出の一品					

所持品	
嗜好きの友人	
UGN幹部	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
生還者"リターナー"	P	N		
友人	P 友情	N 不安		
遠い昔の誰か	P 懐旧	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 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								
コンセントレイト:サラマンダー	2	2	メジャー			自動		
効果: C値-Lv								
フレイムタン	1	2	メジャー	視界	-	対決		
効果: 射程視界に変更、攻撃力-[5-Lv]								
渴きの主	1	4	メジャー	至近	単体	対決		
効果: 装甲無視。HPをLv*4回復。								
炎神の怒り	3	3	メジャー/リアクション					
効果: ダイス+Lv+1 HP-3								
煉獄魔人	3	3	メジャー				リミット	
効果: 攻撃力+Lv*3、炎神のHP消費をキャンセル								
赫き剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: HPをLv*2点まで消費し、消費HP+8の攻撃力を持つ武器を作成する。								
炎陣	★	2	オート	至近	自身	自動	1/メインポゼ	
効果: DR直前、カバーリングを行う。行動済みにならず行動済みでも行える。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

#set name=妖女 pl=チャタ mhp=30 inv=35 def=0 ro=2 ta=0 com=《生還者》/友人/【誰か】

- ・メジャー #inv+=14
- 《コンセントレイト:サラマンダー》Lv2+《フレイムタン》Lv1+《渴きの主》Lv1+《炎神の怒り》Lv3+《煉獄魔人》Lv3
- 《コンセントレイト:サラマンダー》Lv3+《フレイムタン》Lv2+《渴きの主》Lv2+《炎神の怒り》Lv4+《煉獄魔人》Lv4
- ・マイナー #inv+=3
- 《赫き剣》Lv1
- ・オート #inv+=2
- 《炎陣》