

キャラクター名
アヴリル・ヴァン・フルール

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	謎の女性
	サラマンダー					
オプション			年齢	不詳	性別	女性
覚醒	渴望	衝動	解放	初期侵食率	40	%
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	35
肉体	4	0	0			4	行動値	9
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	9
精神	2	1	2	2		7	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	全力移動	28

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	3		射撃			RC	4		交渉	1	
回避	3		知覚	1		意志	1		調達	3	
運転:			芸術:			知識:古代文明	1		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
アブリュートゼロ(ワイヤーウィップ)	白兵	2r+3	0	6		通常ステージとは常備化ポイントが異なる
リフリジレイト(99↓)	RC	8r+4		6		侵蝕2+8 C:サマダ-+焦熱の弾丸+結合粉砕+灼熱の岩
アイシクルエンド(100↑)	RC	9r+4		35		侵蝕2+12 C:サマダ-+焦熱の弾丸+結合粉砕+灼熱の岩+アズマカノ

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)	タイクヌ消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 10 残り財産P: 3

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	-	-	-	-	
効果: クリティカル値-LV(下限7)								
焦熱の弾丸	1	1	メジャー	視界	-	対決	-	
効果: 攻撃力+[LV+2]射撃攻撃								
プラズマカノン	4	4	メジャー	視界	単体	対決	100	
効果: 攻撃力+[LV*5]射撃攻撃								
結合粉砕	3	4	メジャー	-	-	対決	ピュア	
効果: ダイス+LV 装甲無視								
灼熱の岩	1	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果: 攻撃力+[LV*3]。移動後不可								
ヒューマンズネイバー	1	+5	常時	至近	自身	自動	RB	
効果: 衝動判定ダイス+LV個								
オリジン:ヒューマン	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果: エフェクト達成値+LV								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

実はWA5だけ唯一やってないけど、まあ全シリーズ平等に出典したほうがいいよねってことで。WA5の味方キャラクターはコンビネーションアーツ以外の固有の技を持っていないので、コンボ名に四苦八苦……コードネームは実際のところ『アレ』のほうがいいと思うんだけど、まあネタバシ的な観点もあるので……

……実はサンプルキャラクターをコピーして作ってます。本作ではレネゲイドビーイングという設定記憶はないが、レネビであることは判明した……みたいな(情報:UGNは古代文明に置き換えるべきではあるのですが)