

キャラクター名
試作

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	高校生
	サラマンダー					
オプション			年齢		性別	男
覚醒	無知	衝動	殺戮		初期侵食率	71 %
出自	政治的権力者		経験	純粹培養	邂逅	幼子

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	4	0	0			4	行動値	7
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	7
精神	2	1	2			5	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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	4		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			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
焦熱の弾丸 (浸食100↓)	RC	8r+4		3		判定ダイス+3 装甲無視 浸食5 (焦熱+結合)
プラズマカノン (浸食100↑)	RC	9r+4		30		判定ダイス+4 装甲無視 浸食8 (プラズマ+結合)

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 情報収集チーム	

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
矢神秀人 (やがみ ひでと)	P 好奇心	N 猜疑心		
父親	P 執着	N 無関心		
育ての親	P 親近感	N 食傷		
テレーズ・プラム	P 庇護	N 不安		
豊臣ひでひで	P 感服	N 悔悟		
山之井万太郎	P 執着	N 恐怖		
閃光の双弾	P 好奇心	N 不信感		

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								
コンソレイト:サラマンダー	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: クリティカル値-2								
焦熱の弾丸	1	1	メジャー	視界	-	RC	-	
効果: 攻撃力+Lv+2 射撃攻撃								
結合粉碎	3	4	メジャー	-	-	シンドローム	ピリア	
効果: 判定ダイス+Lv個								
プラズマカノン	5	4	メジャー	視界	単体	RC	100↑	
効果: 攻撃力+Lv×5								
熱感知知覚	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: サーモグラフィ								
炎の理	1	-		至近	対価参照	自動	-	
効果: 炎を出す ポォー!								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

レギュレーション
・コンストラクションで作成
・初期経験点+4 (イージーエフェクト用)

※以下はGM用メモ※
CN: パーニングファイヤーフレ임インフェルノアグニフレア
HO: PC2
シンドローム: サラマンダー
カヴァー/高校生

- ロイス
1. 矢神秀人(シナリオロイス) ○好奇心/猜疑心
2. 父親 執着/○無関心
3. 育ての親 ○親近感/食傷
4. テレーズ・プラム ○庇護/不安
5.

アイテム
情報収集チーム 情報判定の前にオートで使用達成値+2 3回まで使える