

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン		ワークス	アスリート	カヴァー	アスリート
	エンジェルハイロウ					
オプション			年齢	--	性別	男
覚醒	探求	衝動	闘争		初期侵食率	30%
出自	兄弟	経験	故障		邂逅	ビジネス

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	1	1	0			2	行動値	10
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	10
精神	2	0	0			2	戦闘移動	15
社会	1	0	0			1	全力移動	30

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	3		調達		
運転:			芸術:			知識:スポーツ	1		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
神速の担い手	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 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								
コンセントレイト:ハヌマーン	2	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果: クリティカル-Lv個(下限値7)								
光の舞踏	1	2	メジャー/リアクション	武器	-	白兵		
効果: 【感覚】で判定可能								
戦いの予感	3	2	セット	至近	自身	自動		
効果: 【行動値】+[Lv×10] 最初のラウンドのみ使用可能。1シナリオ1回								
マシラのごとく	3	5	メジャー	-	単体	シンドローム	80↑	
効果: 攻撃力+[Lv×10] 判定ダイス-5。1シナリオ1回								
スタートダッシュ	1	3	セット	至近	自身	自動		
効果: 戦闘移動を行う。離脱可能。1シーンLv回								
バトルビート	3	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: ダイス+Lv個。ハヌマーンのエフェクトを使用した判定のみ。								
ショウタイム	1	4	セット	視界	単体	自動		
効果: 対象が貴方を対象に含まない攻撃を行う場合、判定のダイス-[Lv+1]個。								
電光石火	1	3	メジャー/リアクション	-	-	肉体・感覚		
効果: ダイス+[Lv+1]個。1D点のHPを失う。								
スピードスター	1	5	セット	至近	自身	自動	D	
効果: 攻撃力+[自身の【行動値】]ラウンド中リアクション不可。1シーン1回								
スポットライト	1	-	メジャー	視界		自動	-	
効果: その舞台上に立てば誰からも注目された。								
軽功	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 彼はすさまじく身軽であった。								
効果:								
効果:								

光の舞踏: まるで雷光のように彼は疾走する。
 戦いの予感: 彼は独自のルーティーンで戦いに備える。
 マシラのごとく: 獣に例えられたほど走り。
 バトルビート: 独特のリズムで駆け抜ける。
 ショウタイム: 彼の走りからは誰も目を離せない。
 電光石火: その走りはまさに電光石火。
 スピードスター: 彼こそがスピードスター!