

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	情報屋	カヴァー
	ハヌマーン				
オプション			年齢		性別
覚醒	無知	衝動	解放	初期侵食率	37 %
出自	安定した家庭	経験	平凡	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	2	0	0			2	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	2	1	0			3	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			射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	5	
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

合計装甲: 0 合計回避: 0

所持品	
対ワーディングマスク	
カジュアル	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
超血統	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 1

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								
リフレックス	3	2	リアク	至近	自身	シンドローム		
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値をLv(下限7)する。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、(リフレックス: サラマダー)のように設定して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
残像	7		常時	至近	自身	自動		
効果: このラウンドに戦闘移動、全力移動、もしくはエンゲージからの離脱を行っていた場合、あなたが行うドッジの判定のダイスを+[Lv*2]個する。このエフェクトは侵蝕率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、侵蝕率基本値を+4する。								
スタートダッシュ	2	3	セットアップ	至近	自身	自動		
効果: あなたは戦闘移動を行う。この移動では、離脱を行える。このエフェクトは1シーンにLv回まで使用できる。								
エンジェルボイス	1	4	メジャー	視界	単体	交渉		
効果: 対象が次に行うメジャーアクションのC値を-1(下限値6)し、判定のダイスを+Lv個する。								
風の渡し手	1	3	メジャー		Lv+1	交渉		
効果: このエフェクトを組み合わせた行動の対象を[Lv+1]体に変更する。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。								
アクロバット	1	1	リアク	至近	自身	回避		
効果: このエフェクトを組み合わせたドッジのダイスを+Lv個する。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								