

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー オルクス		ワークス	UGN支部長C	カヴァー	
	オプション		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0	%
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	2	0	0			2	行動値	8
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	8
精神	2	1	3			6	戦闘移動	13
社会	3	0	0			3	全力移動	26

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			知覚			意志	2	1	調達	1	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	2		情報:UGN	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:裏社会	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
コンセ+氷の塔(100%未満)	RC	8r+4		15		同じエンゲージに使用不可
コンセ+氷の塔(100%以上)	RC	9r+4		18		同じエンゲージに使用不可

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	

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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8    残り財産P: 6

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	2	2	メジャー					
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限7)								
氷の塔	5	4	メジャー	視界	範囲(選択)	RC		
効果: 攻撃力[Lv*3]の射撃攻撃を行う。同じエンゲージにいるキャラクターを対象にできない								
氷の回廊	1	1	マイナー		自身			
効果: 飛行状態で戦闘移動を行う。移動距離を+[Lv*2]mする								
炎の加護	2	2	マイナー		自身			
効果: そのメインプロセスの間、あなたが行うサラマンダーのエフェクトを組み合わせた判定ダイスを+Lv個する								
先陣の火	1	2	セットアップ		自身			
効果: そのラウンドの間、あなたの行動値を+[Lv*5]する。1シーン1回								
妖精の手	1	4	オート	視界	単体			
効果: 対象が判定ダイスを振った直後に使用する。そのダイス目のひとつを10にする。1判定に1回、1シナリオにLv回								
熱感知知覚	★							
効果: サーマグラフィーのように熱を視覚で感知できる								
仕組まれた幸運	★							
効果: ちょっとした幸運を引き寄せることができる								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

・コンセプト  
炎や氷を操って敵を攻撃します。奇跡を起こすこともできる！ つよいぞ！ かつこいぞ！

・セットアッププロセス  
先陣の火  
行動値を+5(+10)する。シーンに1回。

・マイナーアクション  
炎の加護、氷の回廊  
メジャーアクションで行う、サラマンダーのエフェクトを組み合わせた判定ダイスを+2(+3)個し、戦闘移動を行う。

・メジャーアクション  
コンセントレイト、氷の塔  
クリティカル値8(7)で判定。攻撃力15(18)点の攻撃を行う。  
対象を範囲(選択)で選ぶことができるが、自分と同じエンゲージにいる相手を対象にできない。

・誰かが判定を行っている時  
妖精の手  
判定ダイス1つの出目を10に変更する。1つの判定につき1回まで、1シナリオにLv回まで。