キャラクター名
氷室 旭日(ひむろ あさひ)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン サラマンダー	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	無知	衝動	恐怖	初期侵食率	36 %
出自	安定した家庭	経験	大きな転機	邂逅	友人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	3	1	0			4
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	30
行動値	13
(非装備時)	13
戦闘移動	18
全力移動	36

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	5		射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
家族	P 好意	N 疎外感		
力	P 有為	N 脅威		
神峰三雷	P 友情	N 不信感		
ラミー	P 友情	N 猜疑心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

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								
CL：ハヌマーン	2	2	Ma					
効果：C値-Lv								
先手必勝	3		常時					
効果：行動値+Lv*3								
スタートダッシュ	1	3	S					
効果：戦闘移動を行う、離脱可、シーンLv								
電光石火	3	3	Ma/R					
効果：判定ダイス+Lv+1個、HP-1D点								
獅子奮迅	1	4	Ma		範囲(選択)			
効果：白兵攻撃の対象を範囲(選択)にする、シナリオLv								
氷の茨	2	3	S					
効果：ラウンド間自身のいるエンゲージから移動して離れたキャラクターはHPをLvD点失う。								
氷炎の剣	2	3	mi					
効果：白兵武器作成								
軽功	★							
効果：								
快適室温	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

普通の高校生
この力に目覚めてから戦ったことはなく、ただちょっと飛べたりちょうどいい温度にしたりなど、イージーエフェクト程度しか使ったことがない。
頬に傷があるがいつついたかは覚えていない。ちょっとの怪我や傷はすぐ治るのにこの傷だけ治らないのはなんでかな～と思っている。触るとちょっと熱くて痛い。でもあまり気にしてない。