□キャラクター名 □ プレイヤー名											¬Г		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ				
迎撃する魔眼															ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	-			
																加果:				非オー	ヴァード	のエキスト	·ラ化	-	1
シンドローム バロール ワークス UGNチルドレンC カヴァー										7		リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100						
	Δ_		ウロボ	ロス						_					交	加果:		-		=	コスト分の	HPで復活			
オプショナ	ル					│ 年	齢				性別						黒の鉄槌	5	1	メシ゛ャー	視界	_	RC	-	
覚醒							曼食署	食率			% 交)果:						,同一E対象							
出自経験					除					逅				1		コンセ : バロール	3	2	メシ゛ャー		_	シント゛ロー	L –		
ЩП					中工品)JE	C/EL				🕅)果:		7	7	+ 1	C値·		DC	1151	
	基	本値	ワーク	スプ	ボーナ	ス	成長	他修	正	能力値	i [HP		28	ן ר	加果:	迎撃する魔眼	3	7	オート		単体 様で反撃が		リミット	
肉体		1	0		0					1		行動値		10		川米・		3	1					_	
感覚		2	0		0					2		(非装備時)	10	│	加果:	紡ぎの魔眼) 3	1	オート		自身		_	
精神		4	1		0			1		6		戦闘移動	b	15	٦×			1		7 1	X&+LV9	る,ラウンド1 	<u> </u>		
社会		1	0		0					1		全力移動	b	30		ーク 加果:	トレンジフェイズ	1			RCのダ ⁻	/7 to 1 7			
				感覚			精神			社会			¬ ド	ル末・	 時の棺	1	10	オート		単体	白新	100%			
技能	∮体 SL	_ 修I	- t	能	数見 SL	修正	=		SL	修正	١.,			修正	.	加果:			10			<u> 半体</u> せる。シナリ゙		100%	
白兵	- J.	- 11≥T		く那と 対撃	JL	li≥π		R C	2	IISTT	-	交渉	JL	ıı≽ı⊥	⊢ ^	U.A.	空間圧縮	1	3	セットアップ°				_	
回避	1			"手 D覚				<u>ハし</u> 意志	1		-	調達			-	加果:						<u> 平体</u> 拒否可,シナリ゙			
運転:	<u> </u>		芸術:				知識		'			: UGN	1		٦Ê	3/6 .	ワームホール	1	4d10			単体		120%	
運転:学園帰り	2 5		芸術:				知識				情報				┨┟	加果:				<u> </u>				_	
運転:			芸術:				知識				情報				٦F	321		1	1127 7. 7)3 C 3 IE / C () /		1	1	J 12/13 1	
運転:			芸術:				知識				情報				 	加果:									
運転:			芸術:				知識				情報							1							
武器・	7.7	ボ	能力	命由	植(通 攻	物製力	射程			_	√ €				カ果:									
ILV THE		<i>'</i> ''	HE/J	0	_	기면 수	X - 7.3	7)1±				``			$\exists \bot$										
															 	加果:				1	1				
															┪┟										
															<u> </u>	加果:					1	1			1
															⇉⇂										
防	価格	装甲	# [回避	行動				メモ				<u> </u>	加果:											
															$+\Gamma$										
								合計装品	. .	0		 計回避:	.	0	$+ \parallel$										
		Ē	折持品				<u>_</u> _	口引教	Η·	- 0		间凹地。	•	0	╛╽										
ロイス																									
対象 感情(pos) 感情(ne								(neg)	タイ タス 消費	費															
							P N																		
					P N																				
							$\bot \!\!\! \bot$	P N																	
P N																									
							╛┕	P N																	
									P N																
	P N								$\rfloor $																
				1									$\neg \mid$												
1								最大財産P: 2 残り財産P :																	