

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス ハヌマーン	ワークス	傭兵	カヴァー	
オプション	ノイマン	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	6 %
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	29
肉体	2	1	0			3	行動値	10
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	10
精神	3	0	0			3	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	5		射撃	1		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転:多脚戦車	2		芸術:			知識:			情報:軍事	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
乱舞の刃	白兵	3r+3		12		シナ1獅子奮迅と一緒に視界全体範囲
スピスタ	白兵	5r+5		30		シーン1
スピスタ100	白兵	6r+7		34		シーン1
戦いの予感込み80	白兵	5r+5		50		シナ1

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
乱舞の刃	
ウェポンケース	
コネ:要人への貸し	
コネ:相棒	
思い出の一品	
メモリー	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 4    残り財産P: 0

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	2	5						
効果:								
獅子奮迅	1	4						
効果:								
スピードスター	1	5					D	
効果:								
原初の□:加速装置	2	2						
効果:	□3							
原初の白:戦いの予感	2	4					80	
効果:	基3							
確定予測	2	4						
効果:								
スキルフォーカス	1	2						
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

オーバーユーズ(強制起動者)をアフターライフ(5)→FH共通のそれから取ってもいい(再起動再現)、※but戦いの予感かスピスタのどちらかしか選択できないから、スピスタ選べば100二回目で行動値18+12=30になる(十分強いが)  
他、Ayre要素入れられれば入れていきたい。(※  
アージ入れるとかがあり。侵蝕上がりそうだし(それこそ行動値上げる死神の疾風とか、AyreとかC4要素で選んでもいい)