

キャラクター名

プレイヤー名

フレア

シンドローム	サラマンダー		ワークス		カヴァー	
	サラマンダー					
オプションル			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	76
肉体	4	0	0		1	5	行動値	12
感覚	0	0	0		3	3	(非装備時)	12
精神	2	0	0		4	6	戦闘移動	17
社会	2	0	0			2	全力移動	34

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	2		射撃	3		R C	5		交渉	1	
回避			知覚	2		意志	3		調達		
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：		
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

所持品		合計装甲：	0	合計回避：	0
		ロイス			
		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス消費
		P	N		
		P	N		
		P	N		
		P	N		
		P	N		
		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								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

灼熱の結界5 ガードを行なう際に宣言する。このガードの間、あなたのガード値を+ [LV÷2] する。

融解5 至近,単体 対象が攻撃を行なったときに宣言する。そのメインプロセスの間、対象が行なう攻撃の攻撃力を- [LV÷3] する。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。

極大消滅波1 イニシアチブ,範囲 (選択),視界 他エフェクトと組み合わせ不可。対象に [LV+2] D点のHPダメージを与える。このエフェクトは命中判定はなく、対象はリアクションを行うこともできない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。

3d10

閃熱の防壁3 対象にHPダメージが適用される直前に使用する。対象が受ける（予定の）ダメージを- {3+2} D点する。このエフェクトはあなた自身を対象にできず、1ラウンドに1回まで使用できる。

フレイムリング そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。

種別：射撃
技能：〈射撃〉
命中：-2
攻撃力：[5*2+4]
ガード値：-□射程：30m

<[感覚]+3>dx7+{射撃}-2 結合粉碎3+フレイムリング5+灼熱の岩3+コンクリート3+爆砕の氷炎3 範囲 (選択) 組み合わせた攻撃は対象が範囲(選択)となり、与えるダメージに+(LV)Dする。ただし、判定後にあなたの装備している武器はすべて破壊される。組み合わせた攻撃の攻撃力を+ [3*3] する。ただし、あなた