

キャラクター名

FHチルドレン 作成用

プレイヤー名

シンドローム		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプショナル		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	22
肉体	0	1	0			1	行動値	0
感覚	0	0	0			0	(非装備時)	0
精神	0	0	0			0	戦闘移動	5
社会	0	0	0			0	全力移動	10

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			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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

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		

最大財産P:

NaN

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：								

- 作成条件 経験点は315点、侵蝕率は140%(エフェクトLvの修正はLV+1)、ワークスはUGNチルドレンを使用(技能数値は共通しているため)。メイン技能(白兵、射撃、RC)はLv5まで、回避はLv3まで(技能での使用点数を10点にするため)。能力値もメイン技能に合わせて60点振る。HPIは難易度によるが350点の場合は60点ほどで一旦考えることにする。
- その他 所持アイテムはFHエンブレム二つを標準装備する(FHエンブレム：量産品、失敗作)効果はそれぞれ
→量産品：自分へのHPダメージ算出直後に使用する。受ける(予定)ダメージ-1Dする。1シーン1回。
→失敗作：取得エフェクトから1つ選択し、その最大レベルに+1する(成長には別途経験点を消費する)。