キャラクター名

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	UGNチルドレンA	カヴァー	小学生
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	命令	衝動	飢餓	初期侵食率	29 %
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
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	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	2	射撃			ＲＣ	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
トーチフラッグ	白兵	4r+7	3	7		先陣の火を使用したｼｰﾝ間,ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰのｴﾌｪｸﾄを組み合わせた攻撃のﾀﾞｲｽ+2,攻撃力+3
	白兵	9r+7	3	10		
100↑	白兵	13r+7	3	10		
※ｽﾋﾟｰﾄﾞｽﾀｰ使用時	白兵	9r+7	3	34		

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)	ﾀｲﾐﾝｸﾞ	消費
神速の担い手	P	N		
学校	P	N		
UGN	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							
ｽﾋﾟｰﾄﾞｽﾀｰ	1	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	自動	Dﾛｲｽ	
効果：	ﾗｳﾝﾄﾞ間次に行う攻撃の攻撃力+[あなたの【行動値】],ﾗｳﾝﾄﾞ間ﾘｱｸｼｮﾝ不可,ｼｰﾝ1回							
先陣の火	4	2+1	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	自動	－	
効果：	ﾗｳﾝﾄﾞ間あなたの【行動値】+Lv*5,ｼｰﾝ1回							
一閃	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	－	白兵	－	
効果：	全力移動を行った後に白兵攻撃を行う,攻撃の成否に関わらず移動は行われる,離脱不可							
ｺﾝｾ:ﾊﾇﾏｰﾝ	3	2	ﾒｼﾞｬｰ	－	－	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	－	
効果：	C値-Lv							
獅子奮迅	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	範囲(選択)	白兵	－	
効果：	範囲(選択)に変更,ｼﾅﾘｵLv回							
援護の風	3	2	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	－	
効果：	判定ﾀﾞｲｽ+Lv,ﾗｳﾝﾄﾞ1回							
	★							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								