

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー ハヌマーン		ワークス	高校生	カヴァー	
	オプション		年齢	15	性別	男
覚醒	償い	衝動	嫌悪	初期侵食率	33	%
出自	家族構成	経験		邂逅	僕は友達が少ない	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	4
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	2	0	0			2	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			射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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 ム	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								
コンセイトレイト	2	2	メジャー		自身	自動		
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする								
音速攻撃	3	2	メジャー	武器				
効果: 組み合わせたエフェクトの対す+1v								
炎の刃	2	2	メジャー					
効果: 組み合わせた攻撃の攻撃力+4								
氷の加護	2	3	マイナー					
効果: 組み合わせた攻撃力を+1v×2								
氷炎の剣	2	3	マイナー					
効果: 武器を作る。攻撃力8 ガード値6 命中-2								
ライトスピード	1	5	マイナー				100	
効果: メジャーアクションを二回行う。クリティカルを+1。シナリオ一回								
リフレックス	2	2	リアクション		自身			
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする								
アクロバット	2	2	リアクション					
効果: 組み合わせた判定のダイス+1v								
軽功	★		常時					
効果:								
不燃体	★		常時					
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

現在高校一年生。幼い頃家族をジャームに襲われ、ショックで記憶をなくした彼は叔父の家に引き取られる。その後は平穏に暮らしていたが、再びジャームが現れ友人が襲われそうになった時、目の前で家族が喰われていくのを見て何もできなかった自分を思い出し、力を覚醒、ジャームを撃退する。しかし友人は彼を恐れ、その噂が広まった彼は一人になった。その後、彼は人と距離をとり、一人で戦っている。

なんか設定とか話に合わなければ変えちゃってください。