┌─キャラクター名────────────────────────────────────											$\neg \sqcap$		スキル名	SI	_ コス ト	- タイミン	ブ 射程	対象	判定	制限	ХŦ			
													ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	-				
														<u></u> 効果	具:					ーヴァード				
シンドローム		サラマンダー ハヌマーン				ワークス		UGNチルドレ		ンC カ	ヴァー	マー 高校生			H ·	リザレクト	C	1d10	気絶時	 コスト分の	自身	自動	↓100)
オプショナル						年齢		16			性別	3	女		-	 .:サラマンダー	2	2	メジャー		———	Sy	_	
覚醒			素体		衝動			 加虐		初期(曼食率	食率 31								わせた判定	のC値を-			
出自	天涯				経験			敵性組織			逅	i 主人				氷の塔	5		メジャー	-	範囲(選択		-	
ЩП			EJAIJA		小工用大	•	PJA			, JE			-/\		₹:	 氷の加護	5		*3]の射撃攻撃 マイナー		自身	シのキャラ	を対象に	できない
	基本	直	ワークス	ボー	ーナス	ス 成	長	他修	正	能力值	i H	>	32		= ·				V ヿ ノ ̄ スの間、サラ ⁻	-	_		一	 カ+[v *2]
肉体	3		0		0					3	行動	値	8				3		オート	視界	単体	自動	J こん文字。 -	751[2 4 2]
感覚	1		0		0					1	(非装	前時)	8		■ ·]及受びが							に1回制限	
精神	2		1		3					6	戦闘	多動	13			波紋の方陣	3		オート	視界	単体	自動	80%	
社会	2		0		0					2	全力	多動	26		果:対									 を対象にできない 1ラウンド1回制限
肉体			感覚					 精神			社会			חוׄ		光芒の疾走	1	3	マイナー		自身		複製体	1
技能		修正	技能			修正	15	支能	SL	修正	技能	SI	L 修I	E 効果	果 :戦		 能 移動	 中に他のコ						」 の影響も受けない 1シーンLv回制限
白兵			射撃	ž			F	R C	6		交渉					氷の理	1							
回避	1		知覚	į.			意	志意	3		調達	3	5	効果	₹:		'			'	-	1	'	
運転:			芸術:				知識:				情報:UC	N 2	2			無音の空間	1							
運転:			芸術:				知識:				情報: Fl	1 1		効果	₹:						•			
運転:	運転:		芸術:			知		識:			情報:					真偽感知	1							
運転:			芸術:				知識:				情報:			効果	₹:		•							
運転:			芸術:				知識:				情報:													
武器・コンボ			能力命	中値	値 G値 攻撃		撃力	射程			メモ			効果	具:							1		T
		-		r+6			15																	
			RC 6	r+6		2	25							効果	₹:									
														-	. .									
														- 効果	₹:						T		T	
防具			価格		<u>≻₽</u> ‡	動	y			メモ	<u> </u>													
			1Щ112 -	装甲		胜 1.	J #/J				<u> </u>			∃										
																施設で実験体として管理で て以降はアールラボで時折							重に扱われて	いる様子。
									自身	łの元	になったオーヴァードがい	いること	は認識してる	おり、任務の片手	間に情報を探	している。								
携帯電話 ロイス									一性格	まはや	やきつめ。													
コネ:			╁┝╴	対象 感情(pos) 感情(neg) タブ 海豚					当費															
サーチレーダー					1	複製体P				N N														
						1 E &	とあるオーヴァードP 感服 N 隔意																	
								姫宮 由里香 P 信頼 N 嫌気																
						11				P N			-											
						1			P		N													
							1			P		N												
							1			P		N												
							1 =																	
				最为	最大財産P: 10 残り財産P: 7																			