

キャラクター名
羽華 千空(はねばな ちそら))

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ パロール	ワークス	何でも屋	カヴァー	探偵
オプション		年齢	18	性別	女
覚醒	無知	衝動	自傷	初期侵食率	31 %
出自	安定した家庭	経験	永劫の別れ	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	180
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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	1	
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
	白兵	7r+1	1	15		7dx8、●D10+15
	白兵	8r+1	1	15		8dx8、●D10+15
	白兵	9r+1	1	5D30		9dx8、(5+●)D10+30
	白兵	11r+1	1	6D36		11dx7、(6+●)D10+36

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
-----効果なしアイテム-----	
精神安定剤	
古びたお守り	
古びた男物のコート	
携帯電話	
-----通常アイテム-----	
情報収集チーム	

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
Dロイス: 羅刹(対行)	P	N		
死裏愛ルキア	P 尊敬	N 不信心		
(シナリオロイス)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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							
時間凍結	1	5	インシアブ	至近	自身	自動	80↑	
効果:	×10実施、その後HP-20、シナリオ1回							
孤独の魔眼	1	4	オート	視界	-	自動	-	
効果:	範囲攻撃を自分単体に変更							
フルパワーアタック	3	4	セットアップ	-	自身	自動	80↑	
効果:	攻撃+Lv*5							
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	素手を攻撃+Lv+8,ガード+1							
完全獣化	1	6	マイナー	至近	自身	自動	武器無理	
効果:	肉体ダイス+Lv+2、武器使用不可							
コンセントレイト(キマイラ)	2	2	マイナー	-	-	自動	-	
効果:	C値-Lv(下限7)							
神獣撃	3	2	メジャー	武器	単体	対決	80↑	
効果:	攻撃+[Lv+2]D、完全獣化解除							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動、離脱嘉納、シーンLv回							
鬼の一撃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	相手がガード時、攻撃+Lv*5							
獣の王	1	4						
効果:	リアクション不可、ガード不可							
	1							
生命増強	5							
効果:								
	★							
効果:								

《時間凍結》を使用。HP-20することで未行動状態となる。(シナリオ1回)
 セットアッププロセスで《フルパワーアタック:Lv5》を使用。攻撃+25、行動値0
 メジャーアクションで《完全獣化:Lv3》+《プライマルレイジ:Lv3》+《破壊の爪:Lv3》を使用。肉体のダイスを+5、攻撃+9、素手の攻撃力を11、ガード値を1に変更、暴走状態
 さらに《ハンティングスタイル:Lv1》を使用。戦闘移動(離脱あり)を実施
 メジャーアクションで《コンセントレイト:Lv3》+《獣の王:Lv1》+《吹き飛ばし:Lv5》で白兵攻撃、リアクション不可、ガード不可、与ダメ時10M移動
 メジャーアクションで《コンセントレイト:Lv3》+《獣の王:Lv1》+《吹き飛ばし:Lv5》+《神獣撃:Lv5》で白兵攻撃。ダメージ+7Dリアクション不可、ガード不可、与ダメ時10M移動
 (4+4+5)dx(7)+1 白兵攻撃命中判定
 (7+●)D+45 白兵攻撃ダメージ判定