

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ		ワークス	格闘家	カヴァー
オプション	パロール				
			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	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	2		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
日本刀	白兵	4r+1	3	5		

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
コネ: 要人の貸し			
コネ: 情報収集チーム			
最大財産P: 8	残り財産P:		

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム消費
Dロイス: 触媒	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

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								
コンセントレート(パロール)	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値をLv分-								
瞬速の刃	3	3	メジャー	武器	-	対決		
効果: 判定ダイスLv+1個								
フルパワーアタック	3	4	セットアッププロセス	至近	自身	自動	80%	
効果: そのラウンドの間、白兵攻撃力を+Lv×5。ただし、行動値を0にする。行動値の修正はほかの効果を優先する。								
獣の力	5	2	メジャー	武器	-	対決		
効果: 攻撃力+Lv×2								
飛礫	2	2	メジャー	20m	-	対決		
効果: 攻撃力+4、武器の攻撃力を加算できない。同一エンゲージのキャラを対象にできない。1シーンにLv回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

遠近両用白兵型

**長所**

- ・近接なら日本刀、遠距離なら飛礫を使用。攻撃力固定値は、前者なら15、後者なら14
- ・パディG サポーターと組むことで攻撃力固定値30~35のシーン(選択)&視界攻撃が可能。

**短所**

- ・行動値が低い
- ・序盤の火力が低い