

キャラクター名
城ヶ根小馬 (しるがね こま)

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
	キュマイラ		年齢		16歳
オプション					
覚醒	死	衝動	破壊	初期侵食率	34 %
出自	疎まれた子	経験	死と再生	邂逅	黒崎剛道

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	37
肉体	6	1	1			8	行動値	5
感覚	0	0	1	1		2	(非装備時)	5
精神	0	0	1			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	2		交渉		
回避	1	1	知覚	1	5	意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 電話20X+1 電話	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
強化服	1	1			

所持品	
噂好きの友人	

合計装甲: 1 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
黒崎剛道	P 好奇心	N 脅威		
城ヶ根桂馬	P 信頼	N 不安		
城ヶ根小葉	P 幸福感	N 不安		
杉本タクミ	P 感服	N 脅威		
坂本奏	P 好奇心	N 恐怖		
鳴滝ミツル	P 信頼	N 不信感		
クラリス	P 信頼	N 不信感		

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								
コンセントレイト:キュマイラ	2							
効果:								
完全獣化	3	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 戦闘形態へと変化。肉体+LV+2								
神獣撃	1	2	メジャー	武器	単体	対決	80%	
効果: 完全獣化時のみ使用可能。攻撃力+LV+2								
剛身獣化	1	6	マイナー	至近	自身	自身	ピュア	
効果: 攻撃+LV×2、装甲値+LV×3								
深き傷痕	1	2	メジャー	武器		対決		
効果: 1点でもダメージを得たら、対象の次に行う攻撃の攻撃力を-LV×2								
ハンティングスタイル	1	1	メジャー	至近	自身			
効果: 1シーン レベル回分だけ								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身			
効果: 素手のダメージ変更 攻撃力+レベル+8ガード値1								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

土地柄が色濃く残る土地で「紅い目」の忌み子として生まれた。名前も付けられず、「雑送り」としてそのまま川へ流されたが、そこで育ての親たるお爺ちゃんとおばあちゃんに拾われる。お爺ちゃんもその土地の風習なども分かるので、元の家に言って直談判するものの、話にならないので屋敷の前でうんこをして帰った。(なので、小馬からはクソ親父と呼んでいた) 紆余曲折はあったものの、おじいちゃんには心構えを、おばあちゃんからは愛を学び、順調に育っていった。

性格は温厚で割と考えるよりも行動に起こすことが多い。基本はですます口調で話すけども、言葉遣いは綺麗というわけではなく、ざっくり話す。おばあちゃんからの教えと自分の生まれもあるので、誰かが劣っているいないとは関係無く、人とは特に分け隔てなく接する。

自分が捨てられたことに対してはおじいちゃんのカソ親父事件のお陰でかなりすっきりした形になってるし、その屋敷自体に近づきたくもないと考えてる。

元の家からは捨てられ、それでも生きてる自分に何が出来るのだろうか、漠然と考えながら日々を生きていく。