

キャラクター名  
"不確定な切り札"

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					
オプション	年齢			性別		
覚醒	死	衝動	解放	初期侵食率	36%	
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	34
肉体	6	1	0			7	行動値	0
感覚	0	0	0			0	(非装備時)	0
精神	0	0	0			0	戦闘移動	5
社会	2	0	0			2	全力移動	10

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	
コネ: 噂好きの友人	

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		

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	2	メジャー	-	自身	自動	-	
効果:	C値を-LV(下限値7)							
完全獣化	2	6	マイナー	-	自身	自動	-	
効果:	シーン中《肉体》判定時、+Lv個ダイス追加							
獣の力	2	2	メジャー	至近	単体	対決	-	
効果:	攻撃力+[Lv*2]							
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	素手のデータを変更							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動する。シーンLv回							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

※能力値《肉体》《感覚》《精神》《社会》のいずれかに0がないように、初期能力点を配分すること。  
※カヴァー・ワークスなど、各ステータスはHOに従い、または、任意に変更すること。

エフェクト詳細

**ワーディング**  
特殊な物質を空中に散布し、一般人を無力化するエフェクト。いつでも使用できる。  
シーンに登場している非オーヴァードのキャラクターは全員エキストラとなる。逆に登場しているオーヴァードは使用されたことが自動的にわかるものとする。  
このエフェクトの効果は、シーン中とする。

**リザレクト**  
自らの受けた損傷を回復するエフェクト。あなたが戦闘不能になったときか、シーンの終了時に使用する。  
貴方の戦闘不能状態を回復し、HPを(LV)D点回復する。回復したHPと同じだけあなたの侵食値が上昇する。このエフェクトは侵食値100%以上では使用できない。このエフェクトは重圧を受けていても使用できる。

**コンセントレイト: シンドローム**  
集中力を発揮するエフェクト。組み合わせたエフェクトのクリティカル値を-LVする(下限値7)  
取得時に自分の取得しているシンドロームから一つを選び《コンセントレイト: サラマンダー》のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。

**完全獣化**  
肉体を完全な戦闘形態へと変化させるエフェクト。このシーンの間《肉体》の能力値を使用したあらゆる判定のダイスを+[LV+2]個する。ただし、このエフェ