キャラクター名
春日　恭二

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ エグザイル	ワークス		カヴァー	
オプショナル	ブラム＝ストーカー	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	120 %
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
肉体	5	0	0		1	6
感覚	1	0	0		1	2
精神	0	0	0		8	8
社会	2	0	0			2

HP	40
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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	4		射撃			ＲＣ	4		交渉		
回避	3		知覚	3		意志	3		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：裏社会	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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	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							
渇きの主	2	4	メジャー	至近	単体	白兵	-	
効果：	装甲無視。HPをLv*4点回復。							
吸収	2	2	メジャー	武器	-	白兵・射撃	-	
効果：	ダメージを与えた相手の判定ダイス-Lv個。							
オールレンジ	2	2	メジャー	武器	-	白兵・射撃	-	
効果：	ダイス+Lv。							
イージスの盾	2	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	ガード値+(Lv)D							
獣の力	2	2	メジャー	武器	単体	白兵	-	
効果：	攻撃力+Lv*2							
破壊の爪	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	素手のデータ変更							
ハンティングスタイル	2	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	戦闘移動を行う。シナリオLv回。							
コンセントレイト：キュマイラ	3	2	シンドローム	至近	自身	自動	-	
効果：	C値-Lv							
瞬間退場	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	シーンから強制退場できる。シナリオ1回まで。							
蘇生復活	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	HP1で復活。シナリオ1回まで。							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								

【ワーディング】　SL1/オート/自動/対象：シーン/射程：視界/コスト：０/非オーヴァードのエキストラ化
【リザレクト】　SL1/気絶時/自動/対象：自身/射程：-/コスト：（SL）d/コスト分のHPで復活
【渇きの主】　SL2/メジャー/白兵/対象：単体/射程：至近/コスト：4/装甲無視。HPをLv*4点回復。
【吸収】　SL2/メジャー/白兵・射撃/対象：-/射程：武器/コスト：2/ダメージを与えた相手の判定ダイス-Lv個。
【オールレンジ】　SL2/メジャー/白兵・射撃/対象：-/視界：武器/コスト：2/ダイス+Lv。
【イージスの盾】　SL2/オート/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：3/ガード値+(Lv)D
【獣の力】　SL2/メジャー/白兵/対象：単体/射程：武器/コスト：2/攻撃力+Lv*2
【破壊の爪】　SL2/マイナー/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：3/素手のデータ変更
【ハンティングスタイル】　SL2/マイナー/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：1/戦闘移動を行う。シナリオLv回。
【コンセントレイト：キュマイラ】　SL3/シンドローム/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：2/C値-Lv
【瞬間退場】　SL1/オート/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：-/シーンから強制退場できる。シナリオ1回まで。
【蘇生復活】　SL1/オート/自動/対象：自身/射程：至近/コスト：-/HP1で復活。シナリオ1回まで。

【渇きの主】2+【吸収】2+【オールレンジ】2+【獣の力】2+【コンセントレイト：キュマイラ】3
判定
11dx@7+4
ダメージ
+14
HP8 回復　対象のダイス-2

ガード値
2d