キャラクター名
暴食

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ ハヌマーン	ワークス	刑事	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	渇望	衝動	闘争	初期侵食率	33 %
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	4	0	3			7
感覚	1	1	0			2
精神	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	35
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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			射撃	1		ＲＣ			交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	3	
運転：	2		芸術：			知識：			情報：裏社会	2	
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
イタダキマス	白兵	7r		10		フルパワー後、攻+15
イタダキマス 100%	白兵	10r		10		フルパワー後、攻+20
イラッシャイマセ	白兵	7r-3		10		硬直付与　フルパワー後、攻+15
イラッシャイマセ 100%	白兵	10r-3		10		硬直付与　フルパワー後、攻+20

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	
ウェポンケース	

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: 10	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								
スタートダッシュ	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	自動	-	
効果： 戦闘移動する。離脱可能。								
復讐の刃	2	6	オート	至近	単体	対決	-	
効果： リアクションを放棄し攻撃、代わりに白兵攻撃。C値-LV。対象はリアクションできない。								
フルパワーアタック	3	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	自動	80	
効果： R間白兵攻+Lv*5　行動値0								
コンセントレイト:キュマイラ	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-LV個。								
大蛇の尾	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果： 攻撃命中時硬直付与。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								