

キャラクター名 災厄の獣      プレイヤー名

<b>シンドローム</b>	キュマイラ	<b>ワークス</b>		<b>カヴァー</b>	
	ウロボロス				
<b>オプション</b>	サラマンダー	<b>年齢</b>		<b>性別</b>	
<b>覚醒</b>		<b>衝動</b>		<b>初期侵食率</b>	200 %
<b>出自</b>		<b>経験</b>		<b>邂逅</b>	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	420
<b>肉体</b>	4	0	0		10	14	<b>行動値</b>	4
<b>感覚</b>	1	0	0			1	(非装備時)	4
<b>精神</b>	2	0	0			2	<b>戦闘移動</b>	9
<b>社会</b>	1	0	0			1	<b>全力移動</b>	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			射撃			R C			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
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:		
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
破壊の爪	白兵	14r	1	LV+8		EAP59
メガ・セリオン(マイナー)		0				完全+究極+巨神
巨獣の暴威	白兵	26r		32+3d		CR+獣
巨獣の猛威	白兵	26r		25+3d		CR+獣+飛磔

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
		10			

所持品				合計装甲:	10	合計回避:	0
<b>ロイス</b>							
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費			
遺産継承者(ヨトウンの血潮)	P	N					
破壊神顕現	P	N					
怪獣大決戦	P	N					
	P	N					
	P	N					
	P	N					
	P	N					
	P	N					
最大財産P:		2	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							
超人的弱点	10		常時					
効果:	PC1からのダメージ+[LV*2] EAP163							
超人的弱点II	5		常時					
効果:	PC1以外からのダメージ-[LV*2] EAP163							
生命増強	10		常時					
効果:	最大HP+[LV*30] EAP162							
フレイムディザスター	1		セットアップ					
効果:	建物ひとつを破壊する EAP156							
完全獣化	4		マイナー					
効果:	【肉体】判定ダメージ+[LV+2] EAP57							
究極獣化	3		マイナー					
効果:	シーン中与ダメージ+(LV)d 装+10 EAP62							
巨神獣化	3		マイナー					
効果:	シーン中最大HP+50 攻+[LV*5] ドラッグ不可 EAP150							
破壊の爪	3		マイナー					
効果:	シーン中素手ダメージ変更 EAP59							
CR:キュマイラ	3		Xジェネ					
効果:	組み合わせた判定のC値-LV EAP129							
獣の力	3		Xジェネ					
効果:	攻+[LV*2] EAP58							
飛磔	4		Xジェネ	20m				
効果:	射程変更 攻+4で固定 EAP60							
暴食の神蛇	3		Xジェネ				80%	
効果:	リアクションでのI/I外使用不可 I/I外装甲無視 EAP125							
原種暴走	1		オート					
効果:	与ダメージ時使用 以降対象を範囲に変更 EAP158							

◇Eロイス"怪獣大決戦"効果  
 戦闘不能時に使用 HP半分/バステ解除で復活、MP(リアクション/カバリング/オートエフェクト不可,装甲無視)を行う  
 このMP内に戦闘不能になったキャラクターは即座にMPを行うことができる

- 登場時は常にマイナーアクション反映済みとなっているが、不公平なためPCの構成を見てマイナーで全員エフェクト使用するなら戦闘開始時に一行動できることにする、使用しないPCがいるならあくまでも演出だけということにする(戦闘移動されるとクライマックスの戦闘プランが崩れるから)
- 超人的弱点のLVはPCの火力を見て適宜変更する
- 原種暴走と暴食は場合によっては使わなくてもOK
- フレイムディザスターはセットアップエフェクトだが演出上戦闘前に宣言する(HPIは巨神獣化+ヨトウンの血潮反映済)

