

キャラクター名

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	
	キュマイラ				
オプション		年齢		性別	
覚醒	憤怒	衝動	闘争	初期侵食率	33 %
出自	双子	経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	6	1	0			7	行動値	3
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	3
精神	0	0	1			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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
レザージャケット	4	2			

所持品		合計装甲:	2	合計回避:	0																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>"プランナー"都築京香P</td> <td>好奇心</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>穴戸詩織</td> <td>P 庇護</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>春日恭二</td> <td>P</td> <td>N 憎悪</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>シザーリオ</td> <td>P 信頼</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>プロント</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						ロイス						対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費		"プランナー"都築京香P	好奇心	N				穴戸詩織	P 庇護	N				春日恭二	P	N 憎悪				シザーリオ	P 信頼	N				プロント	P	N					P	N					P	N			
ロイス																																																											
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費																																																							
"プランナー"都築京香P	好奇心	N																																																									
穴戸詩織	P 庇護	N																																																									
春日恭二	P	N 憎悪																																																									
シザーリオ	P 信頼	N																																																									
プロント	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								
完全獣化	5	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 肉体の判定を+(Lv+2)個。								
ハンティングスタイル	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 戦闘移動する。離脱、突破、封鎖無視。								
剛身獣化	5	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 攻撃力+(Lv×2)。装甲値に+(Lv×3)								
竜鱗	5	3	リアク	至近	自身	自動	-	
効果: 装甲値を+(Lv×10)する。組み合わせ不可。								
神獣撃	5	2	メジャー	武器	単体	対決	80%	
効果: 完全獣化中のみ。攻撃力を+(Lv+2)D点。完全獣化解除。								
フルパワーアタック	5	4	セット	至近	自身	自動	80%	
効果: 行動値が0になる。攻撃力+(Lv×5)								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	自動	-	
効果: C値-Lv。								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 素手を攻撃力+(Lv+8)ガード値1に書き換える。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

効果:					
効果:					
効果:					
効果:					