

キャラクター名
黒田 理人 (くるだ りひと)

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	ヤクザ	カヴァー	不動産屋
オプション		年齢	24	性別	男性
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	36 %
出自	兄弟	経験	裏切り	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	58
肉体	5	1	0			6	行動値	3
感覚	1	0	0			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	6		射撃			RC			交渉		
回避			知覚			意志	4		調達	7	
運転:	2		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

所持品	
思い出の一品	
ウェポンケース	
ブラックカード	

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
対抗種 (カウンターレネゲイド)	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 18 残り財産P: 7

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							
異形の刻印	5	(3)	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	最大HPを+[Lv*5]する。侵蝕率でレベルアップしない							
異形の転身	2	5	イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果:	他エフェクトと組み合わせ不可。イニシアチブプロセスで戦闘移動を行える(離脱可)。1シナリオ[Lv]回							
復讐の刃	2	6	オート	至近	単体	対決	-	
効果:	他エフェクトと組み合わせ不可。リアクションの直前に使用する。リアクションを放棄し、攻撃してきた対象にリアクション不可の白兵攻撃を行う。組み合わせた判定のC値を-[Lv] (下限7) する							
崩れずの群れ	★	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	ダメージロールの直前に使用する。カバーリングを行う。このカバーリングは行動済みでも行うことができ、未行動でも行動済みにならない。1メインプロセスに1回							
命のカーテン	3	4	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	《崩れずの群れ》を使用する直前に宣言する。そのカバーリングは自身から10m離れたキャラクターに行える。1シナリオ[Lv]回							
鋭敏感覚	★	-	メジャー	-	-	自動	-	
効果:	周囲の状況変化に敏感になったり、より広範囲を探索できるようになったりする							
擬態の仮面	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	顔や姿をその場に最も適したものに変える							
十徳指	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	指先を変形させて専用の工具の代用にする							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

<運用メモ>
 イニシアチブから《異形の転身》で味方とは別のエンゲージへ移動し、《崩れずの群れ》+《命のカーテン》で安全圏からカバーリングを行う構成。
 メジャーとマイナーが空いてるので1ラウンドで2回カバーリングできます。
 攻撃を引き受けたら《復讐の刃》で殴り返す。ついでにDロイス「対抗種」の効果でダメージを上乗せ。
 《異形の刻印》でHPはそこそこ確保してあるので、ミドル戦闘で味方を庇いまくって戦闘後に応急手当キットを使用 → クライマックスへ という動きも可。
 本編中で応急手当キットや両手剣を購入するため<調達>も上げてあります。
 財産ポイントも多めなので購入判定以外に情報収集判定でも出番がある(はず)。