=キャラクター名===========										名 ——					スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ヴィナタ〜	_														ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	-	
														効果:			1	非オー	ヴァード	のエキスト	- ラ化	'	
>.>.I%=	,	+	ニュマ・	イラ		ワーク	77	幻想	動物Δ	, hë	ァー 記憶	を守る	‡ .の		リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
シンドロー	Δ	+	ニュマ・	イラ		ļ		دی ری	±0,100,	, ,,,,	, how	76.19		効果:			-		コスト分の	_ HPで復活			
オプショナ	·Jレ				年齢	年齢		?	性	別	?	?	/	ヲーゲットロック	5		セットアップ						
覚醒		生誕			衝重	ih	解放			初期侵	食率	150	50 %	効果:			1	対象を選	択 与える	るダメージ	を+15		
						-									攻性変色	5		セットアップ					
出自		追	運命		経駄	英	呪い			邂逅	i	遺産	遺産 404	効果:				前提:ター	-ゲットロ	ック 攻撃	为+25		
	基本	信		フーボ	ーナス 成長		E	他修正		能力値	НР	40			フイルドグロース	5		セットアップ					
肉体	6		1	7 3	0		2	. ⊲יוטו	-	19	行動値			効果:				完全獸化	たセット.	アップで使	用可能		
感覚			0	_	0		5			15	(非装備)				イージスの盾	5		オート					
精神		_	0		0		5			15	戦闘移	·		効果:					ード値を+	+5D10する			
社会	1 2		0		0		3			15	全力移動				獣の瞳	1		マイナー					
													<u> </u>	効果:					密状態に	攻撃できる			
	体				感覚			精神			社	社会			一角鬼	7		マイナー					
技能	SL	修正	+	能	SL		+	技能	SL	修正	技能		≸正	効果:				攻撃力 12	ガード値	2 射程5m	の武器作列	戉	
白兵	15			撑	10			R C	15		交渉	10			完全獸化	5		マイナー					
回避	10			□覚	10		Ī	意志	10		調達	10		効果:				肉	体の判定な	ダイス+10			
運転:			芸術:	唄	2		知識	:	30	情	報:動物	35			グラップル	7		メジャー					
運転:			芸術:				知識	:		情	報:			効果:		1点で	もダメーシ	で与えたら さ	このラウン	ドの間の対	対象が行う	ガード値を	-[LVx5]
運転:			芸術:				知識	:		情	報:				獣の王	1		メジャー					
運転:			芸術:				知識	:		情	報:			効果:				リオ1 この	の攻撃に対	けしカバーリ	ノングを行	えない	
運転:			芸術:				知識	:		情	報:				鬼の一撃	7		メジャー					
武器・コンボ			能力	命中何	i G	値 攻撃	壁力	射程			メモ			効果:			ガ [・]	ードを行ったキ	ヤラクタ	一に対する	ダメージな	₹+35	
★武器			107J	0		, IE -X-	-/-	231 <u>x</u>							セントレイト:キュマ	7 3		メジャー					
		白兵 19r+1		15	2 12				武器	を作成す	<u></u> る		効果:					C値	:-3	ı			
	★コンボ			0	+		_			_VHH	CIII				深き傷跡	7		メジャー					
見極める		瞳	白兵	19r+′	15 1	17 9	2	セ	ットアップ	タに使用 攻撃	+80 ガード値+	15 行動値が(0になる	効果:		T _		ヒットした場合		手が行う攻 ⊤	撃の攻撃だ	りを一14	
												10-10-10-10			進化の大爪	5		セットアップ					
防	具		価格	装甲	0	避行	動			×	Ŧ			効果:					攻撃力	+15			
					_									古代遺	産を守る鳥獣の王。								
								^ = LN + F			A = 1 = 2 m*			彼は役	目を果たすまで死ねない呪いを	をかけら	れている。						
		所	持品				ן נ	合計装甲	P:	0	合計回避	: 0											
ロイス										 ス													
								対象 感情(pos) 感情(neg) タイ 消費															
						P N																	
						P N																	
								P N															
								P N															
								P N															
								P N															
									Р	N													
											B		$\overline{}$										
								大財産P	P: 5	50 例	もり財産P	:											

キャラクタ				- プレ	イヤー	名 —				1 📖	スキル名			タイミング		対象	判定	制限	メモ				
ヴィナター	_										効果:	進化の重鱗	5		セットアップ								
												ガード値+15											
	体	ļ	感覚					神			社会		l	ルパワーアタック	5		セットアップ						
技能	SL 修正	_	ř	SL	修正	技	能	SL	修正	技能	S	L 修正	効果:					撃+25	行動値0へ				
運転:		芸術:				知識:				情報:			l I	毒を持つ獣	4		常時	-1					
運転:		芸術:				知識:				情報:			効果:	+n ++	10		攻撃ヒット	時バッドス	ステータス	を与える I			
運転:		芸術:				知識:				情報:] [超人的弱点	10		常時		» +				
武器・コンボ		能力 命中値 G値 攻撃力				メモ		効果:	L_\+_+					メージを+	20								
		白兵 2	9r+15	_				目手の	リアク:	ションダー	イスを	+1する	1	加速する刻	3		イニシチア		L #n				
破壊の			9r+15	5 1	7 9	2						の攻撃力を-14	効果:	スペン- 4と.土 II	1		714 D+	割り込み	サ以拏				
		白兵 2		_		2	ī	の攻撃を	ガードしたり	場合 対象に与	えるダメ	ージを+35する	1	飛行能力Ⅱ	1		常時	* - = =	#E				
侵蝕0	D試練	RC 1	5r+15	5 1	7		Ū	の攻撃がヒッ	トした相手の侵	蝕値を+10する	ダメージを	きえることはできない	効果:				, i	常に飛行状 「	態でめる ├				
終末へ	の試練	白兵 2	9r+15	5 1	7 9	2	攻	撃がヒット	した場合	邪毒LV3 重圧	放心	更直 を与える	1		★								
飛翔鳫	鳳凰翼	白兵 2	9r+15	5 1	7 9	2	IJ	「アクション	ソ不可 カバ	ーリングはガー	ドを行った	こ判定にならない	効果:										
オーバー	-ヒート		0				<i>y</i>	ナリオ1回	飛翔鳳凰翼の後	に使用 バッドスラ	テータスとH	Pを回復 2D10+15	*** # .										
殲滅獸牙		白兵 2	9r+15	5 1	7 9	2	٥t	ナリオ2回 加速す	tる刺→この攻撃で相	手がダメージを受けたら	そのラウンドの	間相手が行うガード値を-35	効果:										
小細工など	通用はせぬ		0				97	ナリオ1回 加速	する刻→対象が受し	けている暴走以外のバット	*XF-9XB	愎 +HPを2D10+15回復	か田・										
													効果:										
													効果:										
													効果:										
													効果:										
													1 22/										
													 効果:										
													効果:										
]										
					所持	寺品							効果:							l			
													効果:										
												効果:											
											効果:												
											効果:												
·																							
										効果:													
													効果:										
											効果:												