

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	レネガイドビーイングA	カヴァー	年齢	性別
	パロール						
オプション	覚醒	命令	衝動	破壊	初期侵食率	125	%
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	HP	60
肉体	3	1	0			4	行動値	6
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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	2		射撃	1		RC			交渉		
回避	5		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	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
終わりの刻		0				4使用/HP-20
真なる姿-呟	白兵	10r+2	1	12		2+5+6+7使用/PC数の多いエンゲージへ
狛犬の役割-呟	白兵	10r+2	1	14		8+9+10使用
狛犬-呟	白兵	10r+2	1	14		8+9使用

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	
E:ありえざる存在	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	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							
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果:	衝動判定のダイスを+[Lv]個増加							
オリジン:ミネラル	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーン中、装甲値+[Lv*2]							
生命増強	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	最大HP+[Lv*30]							
時間凍結	1	2	イニシアチブ	視界	単体	自動	-	
効果:	イニシアチブプロセスでメインプロセス行使/HP-20							
破壊の爪	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	素手データ変更[攻撃力+Lv+8/G値:1/射程:至近]							
完全獣化	3	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	【肉体】ダイスを[Lv+2]個する							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動を行う/1シーンにLv回							
漆黒の拳	1	3	メジャー	武器	単体	対決	-	
効果:	攻撃力+Lvし、さらに装甲値無視							
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-1(下限7) 選択:パロール							
獅子奮迅	2	4	メジャー	-	-	対決	-	
効果:	対象を範囲[選択]に変更する。1シナリオにLv回まで							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

使用サブリ: 基本1+2/上級/エフェクトアーカイブ(EA)
 作成経験点: 130+30

眷属"狛犬-呟"
 ※隠神のEロイス「さらなる絶望」で登場
 ※隠神及びPCとは別エンゲージに登場
 ※登場した際は如月直によく似た小生程の姿。
 →マイナーで【真なる姿-呟】を使用すると狛犬になる。
 ※下記のコピペ用のエフェクトLv等は侵食率ボーナス分を計上してある。
 また、エフェクトデータはEA参照となっている。

 ○行動パターン○
 ※クライマックス戦闘にしか登場しない
 ・自身が召喚された次のイニシアチブプロセスで【終わりの刻】使用
 →マイナーで【真なる姿-呟】使用。PC数が多いエンゲージへ接触
 →メジャーで【破壊の役割】使用。
 ※ガードよりは回避を優先
 ※隠神が完全戦闘不能になった時点で、こちらも戦闘不能となる。
 (普通に倒されたら、そこで終わり)

 ○ダイス○
 ※侵蝕値ボーナス計上済