キャラクター名

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	幻想動物A	カヴァー	
オプショナル	ハヌマーン	年齢		性別	
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率	80 %
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
肉体	5	1	0			6
感覚	1	0	2			3
精神	0	0	1			1
社会	2	0	0			2

HP	53
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

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	1	
回避	1		知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：動物	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
	白兵	8r+6	6	7		骨の剣のデータ
ヴォーパルスラッシュ	白兵	8r+6	6	9		コンセ+獣の力+一閃

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	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								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果： クリティカル-Lv								
獣の力	1	2	メジャー	-	-	白兵	-	
効果： 攻撃力+Lv*2								
一閃	1	2	メジャー	-	-	白兵	-	
効果： 全力移動しつつ攻撃 離脱不可								
骨の剣	1	3	マイナー	-	-	-	-	
効果： 素手を 攻撃力:5+Lv ガード:6 命中-1に								
セントールの脚	1	2	マイナー	-	-	-	-	
効果： 戦闘移動+Lv*5								
イージスの盾	1	-	オート	-	-	-	-	
効果： ガード値+LvD								
生命増強Ⅱ	1	-	常時	-	-	-	-	
効果： HP+Lv*20								
獣の直感	1					知覚		
効果：								
蝙蝠の耳	1					知覚		
効果：								
猫の瞳	1					知覚		
効果：								
環境適応	1							
効果：								
径行	1							
効果：								
効果：								

全長3m程の白い狼。

基本的に自分の手番で行動する。
1手番目はマイナー:骨の剣+セントールの脚 メジャー:C+獣の力+一閃で攻撃する。
全力移動しながらの攻撃になるため、移動距離は(12+5=17)*2=34mの移動を行いつつ攻撃が可能。

2手番目からはマイナーを使う必要が無くなる。
攻撃時に一番近い敵を狙う事になるので、一閃を抜いて攻撃する事。

敵の攻撃に対してはイージスの盾を使う。ガード値は6+1D。

GMはPCの数に対して複数このエネミーを用意すると良し。目安はPC-1~2ぐらい。
あくまでミドルエネミーなので性能はかなり控えめ、ボス戦が控えてる事を留意しながら戦わせる事。

ちなみに、大狼は探索技能が全くないので、この子狼を探索役として用いる事になる。
その際に振る知覚は5D。正直プレイヤーとの対抗に使うとすれば、追撃時の処理ぐらいか。

何となく演出で知覚対抗して奇襲の描写なり入れるといいかも。