

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	何でも屋	カヴァー
	ノイマン				
オプショナル	パロール		年齢	性別	
覚醒	償い	衝動	憎悪		初期侵食率 100%
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	
肉体	3	1	2			6	64	行動値
感覚	0	0	1			1		(非装備時)
精神	3	0	0			3		戦闘移動
社会	2	0	0			2		全力移動

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	3		射撃			RC			交渉		
回避	2		知覚	1		意志			調達	1	
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
手入れされた短刀(妖刀)	白兵	9r+2	4	10		
錆びた刀(日本刀)	白兵	9r+2	2	5		アーツリザーブで取得。
殺意の一刃	白兵	13r+2		29		
殺意の一刃	白兵	13r+1		34		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
覚悟の衣(水神の衣)					ダメージ時、HPダメージを2D軽減する。シーン1回。
合計装甲:					0
合計回避:					0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
古代種	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
C:キュマイラ	3							
効果: ターゲットロック								
ターゲットロック	3		セット					
効果: 対象に攻撃時、攻撃+LV×3する								
獣の力	5		メジャー					
効果: 攻撃+LV×2する								
殺意の壁	3		オート					
効果: 対象の白兵攻撃力を-LV×3する								
マルチウェポン	1		メジャー					
効果: 武器を2つ装備して攻撃								
抜き打ち	2		メジャー					
効果: 回避ダイス-LV×2個、このタイミングで武器を装備して攻撃できる								
カウンター	3		リアクション					
効果: メジャーアクションで反撃する								
斥力跳躍	2		マイナー					
効果: +LV×5m戦闘移動する								
俊足の刃	3		メジャー					
効果: ダイスを+「LV+1」個する								
因果歪曲	3		メジャー					
効果: 対象を範囲(選択)に								
グラビティガード	2		オート					
効果: ガード値を+LVDする								
アーツリザーブ	5		セット					
効果: LV×5の常備ポイント分の武器を取得								
イモータルライフ	1		オート					
効果: HPを2D10回復して復活できる。ただしその分侵蝕率も増える。								

効果: HPを2D10回復して復活できる。ただしその分侵蝕率も増える。

