キャラクタ-	-名=						$\overline{}$	┌ プレ	イヤー	名 ——			$\neg \Gamma$		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
銀角															ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	-	
												効果:	果: 非オーヴァードのエキストラ化										
シンドロー』			ュマ			ワーク	ככ	幻想	動物A	カウ	ブァー う	ブャーム	$\sqcap \Gamma$		リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
	^	サ	ラマン	グー		H			-,5 1,5			, _,	- 3	効果:	;			=	コスト分の	HPで復活			
オプショナル	ν					年歯	帝			12	E別		ΠГ		生命増強	3	-	常時	至近	自身	-	-	
覚醒					衝重	ih				初期侵	食率	0	% 3	効果:					HP+	90			
				-									4 [瞬間退場	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
出自					経點					邂	<u> </u>			効果:	;				シーンから	うの退場			
	Ħ-	本値	<i></i>	スボ	_+	7 F	長	他修	т I	能力値	НР	127	∃ [獣の力	5	2	メシ゛ャー	武器	単体	対決	-	
肉体		4-112	<u>ノーフ</u> 1	<u> </u>	0		2	פוטו.	т	8			- 3	効果:				白兵	攻撃の攻撃	聲力+[LV′	[2]		
感覚		0	0		0		<u> </u>			7	1」劉川坦		$\dashv L$		炎神の怒り	3	3	M/R	-	_	_	-	
精神		1	0		0					1	戦闘移動	*	- 3	効果:				判定タ	ブイス+[L\	/+1]個。ト	HP-3		
社会		2	0		0			-		2	全力移動	_	$\dashv L$		アルゴスの眼	3	1	M/R	-	_	_	-	
1125 2		_	0 0								土刀砂			効果:					判定ダイス	ス+LV個			
肉体			感覚					精神			社	社会			飛礫	1	2	メシ゛ャー	20 m	単体	対決	-	
技能	SL	修正	括	能	SL	修正	1	技能	SL	修正	技能	SL 修正	E 3	効果:				攻撃+4	4、至近不同	可、シーン	'LV@		
白兵	5		身	撃				R C			交渉	1			破壊の爪	10	3	マイナー	至近	自身	自動	_	
回避	2		知	覚			亰	意志			調達			効果:				素	手のステー	-タス変更			
運転:			芸術:				知識	:		1	青報:動物	1				*							
運転:			芸術:				知識	:		1	青報:		3	効果:									
運転:			芸術:				知識	:		1	青報:		╛╽										
運転:			芸術:				知識	:		1	青報:		3	効果:	:								
運転:			芸術:				知識	:		1	青報:		╛╽										
武器・コ	r I	能力	命中値	値 G値 攻撃力		撃力	1 射程		メモ			╗	効果:										
素手(破壊の爪)			HE/J	0	_		19	731X					$\dashv \bot$										
炎の手			白丘	17r+			8	当	鉄のナ	1+炎油(の怒り+ア	ルゴスのほ	副隊	効果:					1				
		白兵 17r+5		_						破壊の爪+炎の手													
炎の弾丸			白兵 17r+5		_					飛礫+炎の				効果:				Γ	Т				
													⇉⇂										
防具			価格	装甲	0	避行	動			>	(-		3	効果:	:								
														■設定									
											\	折藤の	側近ジャームの1体。攻撃型の	ジャー	ムで、主に仂	いなすものを破壊	する。						
		所	持品				l ل	合計装甲: 0 合計回避: 0							プラン(中ボス戦)■ 広告戦の時に異なる発想								
		****					┧┌╴	ロイス						※金閣防衛戦の時に単体で登場。 ①:ランダムで1体に攻撃。すでにこちらのエンゲージに入ってきている場合はそのPCに攻撃する。									
							1 🗀	+12													ない場合は	マイナーで戦闘科	§動。メジャーで≪炎の手≫の攻撃。
							1	P N						②:2ラウンド経過、またはHPが50以下になった瞬間≪瞬間退場≫でシーンから離脱。 ■戦闘プラン(クライマックス)■ ※新藤・銀角と共に登場。									
							11	P N					>										
							11	P N					捕	散退し	ないことを除けば中ボス戦と同	じよう	な動き。新藤	*の支援が入るの	でかなり強ん	化される。			
							1	P N					7										
							1	P N					$\exists $										
							1	P N					7										
							1 🗀	P N															
													\exists										
] [最	最大財産P: 4 残り財産P:					╛										