

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	高校生	カヴァー
	エグザイル				
オプション	年齢			性別	
覚醒		衝動	初期侵食率		0 %
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	33
肉体	5	1	0			6	行動値	5
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	5
精神	0	0	1			1	戦闘移動	10
社会	2	0	1			3	全力移動	20

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	4		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達		
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	

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
	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							
	2							
効果:								
完全獣化	2							
効果:								
ハンティングスタイル	1							
効果:								
骨の剣	1							
効果:								
獣の力	5							
効果:								
スプリングシールド	1							
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

・コンセプト
ダブルクロスといえばバケモノ(?). 完全獣化して相手をぶちのめしましょう。

・セットアッププロセス
ターゲットロック
対象を選択し、対象への攻撃時に攻撃力+[LV*3]

・マイナーアクション
赫き剣、ハンティングスタイル
攻撃力[消費HP+8]の武器を作成し、戦闘移動を行う

・メジャーアクション
コンセントレイト、鮮血の一撃、乾きの主
クリティカル値8(7)で判定。判定ダイスを+5(+6)個。装甲無視、攻撃時4点(8点)HP回復。攻撃後、HPを2点消費。