

キャラクター名  
柳葉 遊

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ	ワークス	格闘家	カヴァー	保父
	キュマイラ				
オプション		年齢	31	性別	男
覚醒	償い	衝動	妄想	初期侵食率	35 %
出自	待ち望まれた子	経験	長期入院	邂逅	友人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	52
肉体	6	1	0	1		8	行動値	3
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	3
精神	0	0	1			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

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			交渉		
回避	4		知覚	1		意志			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
100↓m1m2M1M2	白兵	12r+4	1	16		コスト: 9+4/C値: 8
100↑m1m2M1M2	白兵	13r+4	1	19		コスト: 9+4/C値: 7
100↑S1m1m2M1M2	白兵	13r+4	1			
100↑S1S2m1m2M1M2	白兵	13r+4	1			

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
野獣本能	-ビーストハート	P	N	
家族	P 尊敬	N 恥辱		
友人	P 連帯感	N 嫉妬		
子供たち	P 好奇心	N 恐怖		
	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								
ターゲットロック	2	3	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果: シーン間、対象への攻撃力+[Lv*3]								
フルパワーアタック	2	4	セットアップ	至近	自身	自動	80↑	
効果: ラウンド間、白兵攻撃力+[Lv*5]。※行動値0に変更。								
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: シーン間、【肉体】ダイス+[Lv+2]個。使用中アイテム装備・使用不可								
破壊の爪	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 素手変更。攻撃力+[Lv+8]/ガード: 1。								
C:キュマイラ	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: クリティカル値-Lv								
獣の力	3	2	メジャー	武器	-	白兵	-	
効果: 攻撃力+[Lv*2]								
巨人の生命	3	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 最大HP+[Lv*5]。								
獣の直感	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 気温、湿度、地磁気、海流変化を読み取る。								
体型維持	★	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: 暴飲暴食、自堕落生活、過酷労働でも理想の体型が維持される								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

やなぎば すさむ  
保育士。日々子供たちと格闘している。  
生まれてこの方、動物に威嚇されたことがない。動物園遠足のプロ。

◆セットアップ「野獣本能(D)」+「完全獣化(2)」+「破壊の爪(2)」/  
コスト: 5+6+3/  
効果: 「セットアッププロセス時にマイナーアクション」+「シーン間【肉体】ダイス+[Lv+2]個」※アイテム装備使用不可+「素手変更  
攻撃力+[Lv+8]/ガード1」  
->100↓ 【肉体】ダイス+4個 攻撃力+10  
->100↑ 【肉体】ダイス+5個 攻撃力+11  
◆セットアップ「ターゲットロック(2)」/コスト: 3/効果: シーン間 対象限定 攻撃力+[Lv\*3]  
->100↑ 攻撃力+9  
◆セットアップ「フルパワーアタック(2)」/コスト: 4/80↑/効果: ラウンド間 白兵攻撃力+[Lv\*5]※行動値0化  
->80↑ 攻撃力+10  
->100↑ 攻撃力+15  
▽マイナー 移動  
▼メジャー「C:キュマイラ(2)」+「獣の力(3)」/コスト: 2+2/効果: 「C値-Lv」+「白兵攻撃力+[Lv\*2]」  
->100↓ C値-2 攻撃力+6  
->100↑ C値-3 攻撃力+8