

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	格闘家	カヴァー	
	ハヌマーン					
オプション	年齢		14	性別	男	
覚醒	生誕	衝動	加虐	初期侵食率	38	%
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	42
肉体	4	1	0	5		10	行動値	30
感覚	1	0	0	3		4	(非装備時)	30
精神	1	0	0	1		2	戦闘移動	35
社会	2	0	0			2	全力移動	70

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	21	9	射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	6		意志	6	1	調達	2	
運転:			芸術:危険感知/+9	7		知識:ラクシア/+3	4		情報:噂話/+4	5	
運転:			芸術:			知識:			情報:裏社会/+4	4	
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
イーゼルグリップ	白兵	10r+32	1	3+18		攻撃に+肉体 浸透撃、復讐の刃以外の時放心付与可能 侵蝕+3
4/猛牛乱打/59	白兵	10r+32	1	41		獣力20+獣王+コンセ
4/猛牛乱打/80	白兵	12r+32	1	41		獣力20+獣王+コンセ ダメージD+4
4/猛牛乱打/100	白兵	13r+32	1	45		獣力24+獣王+コンセ ダメージD+4

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
愛用のジャケット		4	0	0	指定技能の達成値+3

所持品	
【エンブレム】	メモリー/
あしあと団の旗印	メモリー/
リゼット流格闘術	イーゼルグリップ
異世界ライフ	割れた眼鏡
レフト流喧嘩殺法	ブーツキャンパー
鍛錬の成果	ハイテクノロジ
投げ強化	七里靴
剣の旅人	【取得予定のアイテム】
【ジェネラルアイテム】	
【ユニークアイテム】	
メモリー/	

合計装甲: 4 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
羅刹	P	N		
マテラ	P 慕情	N 不安		
あしあと団	P 尊敬	N 嫉妬		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 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								
先手必勝	5	+3	常時	至近	自身			
効果: 行動値+LV×3								
スタートダッシュ	1	3	セット	至近	自身			
効果: 戦闘移動を行う 離脱可								
罪人の枷	10	2	メジャー	武器	単体	白/射		
効果: 命中時R中 達成-LV×2								
獣の力	5	2	メジャー	武器		白兵		
効果: 攻撃+Lv×2								
獣王の力	1	3	メジャー	武器		白兵	リミット	
効果: 獣の力の係数を4に変更								
浸透撃	2	2	メジャー	武器	単体	白兵		
効果: ガード不可								
獅子奮迅	2	4	メジャー	武器	範囲(選)	白兵		
効果: 対象を変更								
C:キュマイラ	3	2	メジャー			シンドローム		
効果: C-LV(下限7)								
復讐の刃	3	6	オート	至近	単体	白兵		
効果: リアクション放棄このI以外で反撃C-LV リアクション不可								
報復の牙	1	4	オート	至近	単体		リミット	
効果: 自分以外への攻撃を自身に 更にカウンター								
影走り(SW)	★		常時	至近	自身			
効果: 人の隙間を巧みに通り抜ける								
投げ強化	★		常時	至近	自身			
効果: 極めて重たい物でも掴んで投げる								
トレジャーハント	★		メジャー	至近	自身			
効果: 隠された物に鋭敏に反応する								

《スタートダッシュ 1》 戦闘移動、離脱可能 侵+3 シーンLV回
 《罪人の枷 10》《獣の力 5》《獣王の力》《C:キュマイラ 3》 侵+9
 《浸透撃 2》 攻撃をガード不可に 侵+2 シナリオLV回
 《獅子奮迅 2》 攻撃の対象を 範囲(選択)に 侵+4 シナリオLV回
 {({肉体}+{D})dx7+({白兵} } 《猛牛乱打》 命中時R中対象の達成値-20(22)
 D+41*4*{L} } 《猛牛乱打》 ダメージD+4
 《復讐の刃 3》 リアクション放棄し至近にカウンター 侵+6
 《報復の牙》 至近の味方への攻撃を自分に変更し《復讐の刃》発動 侵+4
 ({({肉体}+{D})dx7+({白兵} } 《カウンター》 リアクション不可
 D+21 } 《カウンター》 ダメージD+4
 {({肉体}+{D})dx } 《肉体》
 {({肉体}+{D})dx+({白兵} } 《白兵》
 {({肉体}+{D})dx+1 } 《回避》
 {({肉体}+{D})dx } 《運転:**》
 {({感覚}+{D})dx } 《感覚》
 {({感覚}+{D})dx } 《射撃》
 {({感覚}+{D})dx+6 } 《知覚》
 {({感覚}+{D})dx+7 } 《芸術:危険感知》
 {({精神}+{D})dx } 《精神》

