キャラクター名
黒田 理人（くろだ りひと）

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ サラマンダー	ワークス	ヤクザ	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	男性
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	33 %
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
肉体	5	1	0			6
感覚	0	0	0	1		1
精神	1	0	0			1
社会	2	0	0			2

HP	33
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
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	6		射撃			ＲＣ			交渉		
回避			知覚			意志	5		調達	1	
運転：	2		芸術：			知識：			情報：裏社会	3	
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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
思い出の一品	
メモリー：弟の写真	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
亜純血	P	N		
	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： 4

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							
完全獣化	3	6	マイナー					
効果 :使用したシーンの間、【肉体】の能力値を使用したあらゆる判定のダイスを+[Lv+2]する。持続中は素手を除くアイテムの装備・使用不可								
ワイルドグロース	1	3	セットアップ				リミット	
効果：	このエフェクトを使用することで即座に《完全獣化》を使用できる。1シナリオ[Lv]回							
破壊の爪	1	3	マイナー					
効果：	素手のデータ変更（種別：白兵、技能：白兵、命中0、ガード1、攻撃力+[Lv+8]、射程：至近）							
獣の力	5	2	メジャー					
効果：	攻撃力を+[Lv*2]する							
獣王の力	★	3	メジャー				リミット	
効果：	《獣の力》の効果を「このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃の攻撃力を+[Lv*4]する」に変更する							
フレイムタン	4	2	メジャー	視界				
効果：	組み合わせた白兵攻撃の射程を「視界」に変更、攻撃力を-[5-Lv]							
クロスバースト	3	4	メジャー				80%	
効果：	攻撃力を+[Lv*4]、判定ダイスを-2個							
増腕	1	2	メジャー		範囲（選択）		ピュア	
効果：	組み合わせた攻撃の対象を「範囲（選択）」に変更する。1シーン[Lv]回							
復讐の刃	3	6	オート					
効果 :他エフェクトと組み合わせ不可。リアクションの直前に使用する。リアクションを放棄し、攻撃してきた対象にリアクション不可の白兵攻撃を行う。組み合わせた判定のC値を-[Lv]（下限7）する								
報復の牙	★	4	オート				リミット	
効果 :自身以外の対象に攻撃が行われた場合に使用する。攻撃対象を自身に変更し《復讐の刃》を使用する。《復讐の刃》が使用できない場合は使用不可。1シナリオ1回まで								
軍神の守り	★	2	オート					
効果 :ダメージロール直前に使用する。自身はカバーリングを行う。このカバーリングによって自身は行動済みにならず、自身が行動済みでも使用できる。1メインプロセスに1回まで								
	★							
効果：								
効果：								

・運用メモ
自分からは殴らない代わりにリアクションで範囲視界白兵攻撃をバラ撒く起き上がりこぼし。目つきが悪い。
《軍神の守り》や《報復の牙》からの《復讐の刃》で1ラウンドに最大3回反撃してダメージを出す。
マイナーが回ってこないまま（《破壊の爪》未使用状態）で反撃した場合の固定値は100%未満で26（100%以上で35）、《破壊の爪》使用後は100%未満で40（100%以上で50）。
行動値が低いので1ラウンド目は《破壊の爪》なしの状態で2回反撃することになると思われ。
万全の状態を作るまでにセットアップ＋マイナーでコスト12、反撃1回に最低でもコスト19かかる超高燃費仕様はできればもう少し何とかしたい。
エネミーが至近・単体の場合は《フレイムタン》《増腕》を使わなくて済むのでちょっと楽になる（最低コスト15）。
《完全獣化》《ワイルドグロース》はもっぱら反撃時の命中判定でファンブルを出さないためのエフェクトなので、味方の支援にがっつり頼れるなら削ってもいいかもしれない……とはいえ大抵はエネミーのほうが味方より素早いため、先手を取られてそのままやむなく反撃、という流れになりやすいことを考えるとオミットしにくい。
味方の【Dロイス：触媒】などで立ち上がりを早められる場合は《ワイルドグロース》がいらなくなる。あとすぐに《破壊の爪》が使える。
もっとも他のアタッカーに効果を使ってもらったほうが流れが単純だしダメージが出るかもしれないが。
あとイージーエフェクト欲しい。

……これ《報復の牙》いる？（ラウンド3回反撃はコストがかさみすぎる的な意味で）
あと一通り組み終わってから【Dロイス：亜純血】の効果で《増腕》のレベルが上げられないことに気づいた。範囲化が最大2回までなのはちょっと痛い。
回数を使い切る前にエネミーが残り1体になっていれば万事解決ではあるが……

コスト削減・高火力化のアイデアをお持ちの方は是非お教えください（平身低頭）