キャラクター名: 考える

プレイヤー名:

シンドローム	キュマイラ キュマイラ	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	18	性別	男
覚醒	犠牲	衝動	破壊	初期侵食率	32 %
出自	複数の兄弟姉妹がいる	経験	大成功	邂逅	同志

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	6	1	1			8
感覚	0	0	1			1
精神	0	0	1			1
社会	2	0	0			2

HP	37
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	4		射撃			ＲＣ	2		交渉		
回避	2		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
素手	白兵	8r+4	1	LV+8		《破壊の爪》後のデータ
獣爪撃(100%未満)	白兵	12r+4		13		C値8 《完全獣化 》《破壊の爪》使用後 侵蝕値4 (組み合わせ ①+③)
獣爪撃(100%以上)	白兵	13r+4		16		C値7 《完全獣化 》《破壊の爪》使用後 侵蝕値4 (組み合わせ ①+③)

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	
コネ：噂好きの友人	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
賢者の石	P	N		
妹	P 慈愛	N 不安		
友人	P 信頼	N 劣等感		
シナリオロイス 謎の少女	P 庇護	N 不安		
黒河	P 尊敬	N 劣等感		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	残り財産P： 3

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							
コンセントレイト：キュマイラ	2	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果：	クリティカル値を-LV(下限値7)							
完全獣化	2	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	シーン中、【肉体】のダイス+［LV+2］							
獣の力	2	2	メジャー	-	単体	〈白兵〉		
効果：	攻撃力+[LV×2]							
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	素手のデータを変更							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	戦闘移動する。シーンLV回							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

完全獣化で変身するので、変身後のイメージも考えておくと楽
別に仮面ライダーでもいいですし、別に見た目化け物でもいい

運用方法
マイナーで《完全獣化 》《破壊の爪》をして、戦闘態勢を整えます（1シーン1回）
相手との距離が離れていた場合、マイナーでさらに《ハンティングスタイル》をして、相手のエンゲージ（素手などを使った攻撃が可能な範囲に他のキャラが存在する状態）に入ります

メジャーで《コンセントレイト：キュマイラ》《獣の力》をして、単体を攻撃します
12dx8+4　命中
13　攻撃力
ここに浸食値ボーナスと味方の支援や敵の妨害が入ります

切り札　賢者の石　あなたが判定を行う直前に使用する。その判定のクリティカル値を－２（下限値２）する。この効果を使用したメインプロセス終了時に、あなたの浸食値が１D点上昇する。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。

ミドルフェイズ中は、気になるNPCが出てきたらロイス（人とのつながり）を取りましょう（初期4つ、最大７つ）
ロイスの関係が大きく変わるときにタイタス化します。タイタス化すると、日常に戻るのが大変になりますが、力として使うことが出来ます
タイタスの使い方（下記のどれか１つ）
判定時のダイスを＋10個する
判定の達成値を＋１ｄする
判定のクリティカル値を－１する（だいたいこれをやるといい）