キャラクター名
清木場　タ

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ サラマンダー	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	
オプショナル		年齢	19	性別	男
覚醒	命令	衝動	闘争	初期侵食率	31 %
出自	弟	経験	大勝利	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	0			2
感覚	3	0	0			3
精神	2	1	3			6
社会	1	0	0			1

HP	30
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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			射撃			ＲＣ	4		交渉		
回避	1		知覚			意志	4		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
(~59)1+2+3「フルメン」	ＲＣ	6r+4		-1		Ｃ値８/単体/装甲無視
(100~129)1+2+3「イーラ・キュムロニンバス」	ＲＣ	6r+4		-1		Ｃ値7/単体/装甲無視
(100~129)1+2+3+4「必中の矢・ルークストニトルス」	ＲＣ	9r+4		21		Ｃ値7/単体/装甲無視

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

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
兄	P　執着	N　不安		
海原なう	P　庇護	N 猜疑心		
伊比津美摘(支部長)	P　友情	N 不快感		
漆原 猫麻呂	P　信頼	N 不信感		
須藤 焔	P 連帯感	N　不安		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　2	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								
光芒の疾走	1	1	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：戦闘移動で離脱可								
コンセントレイト:エンジェルハイロゥ	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-	-	
効果：C値-Lv								
光の弓	1	1	ﾒｼﾞｬｰ	視界	-	対決	-	
効果：攻撃力+[Lv*2]/射撃攻撃/至近不可								
ピンポイントレーザー	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	対決	-	
効果：装甲無視/攻撃力-[5-Lv]								
プラズマカノン	3	4	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	対決	100↑	
効果：攻撃力+[Lv*5]								
炎の理	★		メジャー	至近		自動成功		
効果：手を触れた物体を極低温に低下させる								
氷の理	★		メジャー	至近		自動成功		
効果：炎を作り出す								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

サンプルキャラクター5：夢の護り手を少しアレンジしたもの。
ＰＣ3を想定されているキャラクター。光のエネルギーを手元に溜め、遠距離単体攻撃を行う。
〈RC〉型は至近攻撃が不可なことが多いため接近戦に弱いのだが、《光芒の疾走》の効果で戦闘移動によるエンゲージの離脱が常に可能になっている。ただし戦闘移動はマイナーを消費することに注意。初期状態では達成値も攻撃力も据え置きだが、侵蝕率が100を超えた時の爆発力は必見。《プラズマカノン》の効果によって攻撃力が20も跳ね上がる。もちろんコンボのコストも上がるので、戻れないレベルまで侵蝕率を上げすぎないよう運用には注意しよう。

＜決めなければならないこと＞
・パーソナルデータの不確定な部分。
・コンボ名。いわゆる必殺技の名前。「」
・ライフパスの埋まっていない部分。
・ライフパスから決定される固定ロイス２つ。「経験」「邂逅」からそれぞれ選出することを推奨。
・キャラクターの設定。コードネーム「」

＜用語解説＞
・Ｃ値：クリティカル値。判定でクリティカルとなる出目の下限を表す数値。これが１１以上の場合、クリティカルは発生しない。
・マイナー：マイナーアクションの略。手番の行動のうち、戦闘移動や武器の準備を行うタイミング。
・メジャー：メジャーアクションの略。手番の行動のうち、実際に攻撃や支援を行うタイミング。
・コスト：そのエフェクトを使用することで上昇する侵蝕率の値。侵蝕値とも。
・コンボ：エフェクトを組み合わせて使用すること。一般的なコンボの意味とは異なることに注意。
・バックトラック：クライマックスフェイズの直後に行う、侵蝕率を引き下げるイベント。通常は所持しているロイスの数だけダイスを振ることになる。