キャラクター名
冬日 凪（ふゆひ　なぎ）

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	16	性別	女
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率	36 %
出自	父親不在	経験	大成功	邂逅	秘密

	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		-5		
(～59)破壊の爪	白兵	8r+4	1	9		≪破壊の爪≫侵蝕値100%未満
(100～)破壊の爪	白兵	8r+4	1	10		≪破壊の爪≫侵蝕値100%以上
(~59)1+2「白南風（しらはえ）」	白兵	12r+4		13		C値8/単体/

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

噂好きの友人：コネ	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
お母さん	P　尊敬	N　憤懣		
人気者の友人	P　友情	N 劣等感		
死んだ父親	P　遺志	N　憐憫		
PC1	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	4	残り財産P：	0

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	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-	-	
効果：	C値-Lv							
獣の力	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：	攻撃力+[Lv*2]							
完全獣化	2	6	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	【肉体】ダイス+[Lv+2]個							
破壊の爪	1	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	素手データを攻撃力[Lv+8]に変更							
ハンティングスタイル	1	1	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	ー	
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：								

おっとりした大人しめの女の子。UGNの存在はしらない。
力に目覚めたのは何か原因があったはずだったが覚えていない。

サンプルキャラクター1：不確定な切り札を少しアレンジしたもの。
ＰＣ１を想定されているキャラクター。身体を獣のそれに変化させることで、常人離れしたパワーを誇る。
行動は遅いものの、豊富なダイスにより大きな火力を期待できるデータで、アレンジはしていない。
行動は基本的に最後になるため、敵にかっこよく留めを刺すにはうってつけ。ただし、移動距離が短いことに注意。
また、武器・コンボの欄にあるコンボデータは、《完全獣化》《破壊の爪》使用後のデータである。どちらのエフェクトもシーン中は持続するので、できるだけ最初のラウンドに使ってしまいたい。

＜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。

＜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。