

| | |
|-----------------|--------|
| キャラクター名 静波 雫 | プレイヤー名 |
|-----------------|--------|

| | | | | | |
|--------|--------------------|------|-----------|-------|------|
| シンドローム | ブラム=ストーカー キュマイラ | ワークス | UGNチルドレンA | カヴァー | 高校生 |
| オプション | ハヌマーン | 年齢 | | 性別 | 女 |
| 覚醒 | 渴望 | 衝動 | 吸血 | 初期侵食率 | 34 % |
| 出自 | 父親不在 | 経験 | 力の暴走 | 邂逅 | 同志 |

| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP | 31 |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| 肉体 | 4 | 1 | 0 | | | 5 | 行動値 | 5 |
| 感覚 | 2 | 0 | 0 | | | 2 | (非装備時) | 5 |
| 精神 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | 戦闘移動 | 10 |
| 社会 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | 全力移動 | 20 |

| 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 | 7 | | 射撃 | | | RC | 1 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | | | 調達 | 1 | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報: UGN | 1 | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報: N市 | 5 | |
| 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 |
|--------------|----|------|----|-----|---|--------------|
| 赫の剣(大鎌) | 白兵 | 5r+7 | 0 | 10 | | HP2消費時 |
| | | 0 | | | | |
| 血風斬(100%未満) | 白兵 | 7r+7 | 0 | 26 | +3+7コスト+8C値+2+全力移動+装甲無視+命中時4点回復 赫の剣2消費+ターゲットロック&攻性変色時 | |
| 血風一閃(100%未満) | 白兵 | 7r+7 | 0 | 26 | | 血風斬+一閃 コスト10 |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | |

| 所持品 | | 合計装甲: | 0 | 合計回避: | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------|---------|-------|-------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|-----|--|--|--|--|----|---------|---------|----|----|-------------|---|---|--|--|----------|---|----|---|-----|---------------|---|----|---|----|---------------|---|----|---|----|----------|---|----|---|----|--|---|---|--|--|--|---|---|--|--|--------|---|--------|---|
| <table border="1"> <tr><th>装飾用のナイフ</th></tr> <tr><td>スマートフォン</td></tr> <tr><td>カジュアル</td></tr> <tr><td>フォーマル</td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> </table> | 装飾用のナイフ | スマートフォン | カジュアル | フォーマル | | | | | | | | | | <table border="1"> <tr><th colspan="5">ロイス</th></tr> <tr><th>対象</th><th>感情(pos)</th><th>感情(neg)</th><th>タイ</th><th>消費</th></tr> <tr><td>"触媒(カタリスト)"</td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>テレーズ・ブルム</td><td>P</td><td>憧憬</td><td>N</td><td>疎外感</td></tr> <tr><td>綾瀬 真花/シナリオNPC</td><td>P</td><td>庇護</td><td>N</td><td>不安</td></tr> <tr><td>永見 昴(ながみ・すばる)</td><td>P</td><td>好意</td><td>N</td><td>悔悟</td></tr> <tr><td>丙 水生/PC1</td><td>P</td><td>庇護</td><td>N</td><td>悔悟</td></tr> <tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr> </table> | ロイス | | | | | 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイ | 消費 | "触媒(カタリスト)" | P | N | | | テレーズ・ブルム | P | 憧憬 | N | 疎外感 | 綾瀬 真花/シナリオNPC | P | 庇護 | N | 不安 | 永見 昴(ながみ・すばる) | P | 好意 | N | 悔悟 | 丙 水生/PC1 | P | 庇護 | N | 悔悟 | | P | N | | | | P | N | | | 最大財産P: | 4 | 残り財産P: | 4 |
| 装飾用のナイフ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| スマートフォン | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| カジュアル | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| フォーマル | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ロイス | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイ | 消費 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| "触媒(カタリスト)" | P | N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| テレーズ・ブルム | P | 憧憬 | N | 疎外感 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 綾瀬 真花/シナリオNPC | P | 庇護 | N | 不安 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 永見 昴(ながみ・すばる) | P | 好意 | N | 悔悟 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 丙 水生/PC1 | P | 庇護 | N | 悔悟 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | P | N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | P | N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 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/ブラム=ストーカー | 2 | 2 | シンドローム | - | - | 自動 | - | |
| 効果: C値Lv分低下 最低7 | | | | | | | | |
| 赫き剣 | 1 | 3 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: Lv*2以下のHP消費、攻撃力消費HP+8の武器作成 シーン持続 | | | | | | | | |
| 渇きの主 | 1 | 4 | メジャー | 至近 | 単体 | 対決 | - | |
| 効果: 装甲無視・命中時Lv*4のHP回復 素手or赫き剣限定。 | | | | | | | | |
| 一閃 | ★ | 2 | メジャー | 武器 | - | 対決 | - | |
| 効果: 全力移動後に白兵攻撃。離脱は不可。 | | | | | | | | |
| ターゲットロック | 2 | 3 | セットアップ | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 単体指定し対象に攻撃力Lv*3UP | | | | | | | | |
| 攻性変色 | 2 | 3 | セットアップ | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 「ターゲットロック」の攻撃力増加をLv*5UP 暴走する | | | | | | | | |
| 援護の風 | 3 | 2 | オート | 視界 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: ダイスをLv*1増加 R1回 | | | | | | | | |
| 瀉血 | ★ | - | 常時 | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 悪い血液を排出し美しい容姿と健康を保つ。 | | | | | | | | |
| かぐわしき鮮血 | ★ | - | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 血の香りを嗅ぎ分ける。要判定時<RC> | | | | | | | | |
| 無音の空間 | ★ | - | メジャー | 視界 | 単体 | 自動 | - | |
| 効果: 自らの気配を完全に消し去る。要判定時<RC> | | | | | | | | |
| 彼方からの声 | 1 | 1 | メジャー | 視界 | 効果参照 | 自動 | - | |
| 効果: 雑踏で秘密の会話をしたり、Lvキロメートルまで音声を届かせることができる。 | | | | | | | | |
| 軽功 | ★ | - | 常時 | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 凄まじく身軽。垂直な壁や水の上を走れる。 | | | | | | | | |
| 超越者の眼力 | ★ | 1 | メジャー | 至近 | 範囲選択 | 自動 | - | |
| 効果: 非オーヴァードの無力化 シナリオLv回 | | | | | | | | |

PC①『静波 雫』
ロイス: 永見昴(ながみ・すばる) 推奨感情: 好意/悔悟
半年ほど前まで滞在していたUGNの研究所で知り合った少女。それが、永見昴だ。だが、研究所は何者かに襲撃され、彼女は殺されてしまった。ところが、N市で街に侵入したFHエージェントの捜索任務中に、キミは昴と再会する。死んだはずの彼女がなぜ、ここにいるのだろうか。

UGNチルドレンとして育ち、エージェントとして生きる少女。高い戦闘能力に加え、一般人程度であればまず見破られない尾行や隠密の能力も持つ。しかしチルドレンの例に漏れずやや一般常識に疎く、情報収集・裏取りなども苦手。普通の子供のような生き方がしたいとは思わないものの「人並みにおしゃれをしたり、綺麗になつたり可愛くなりたくらい思ってもいいよね」と考えているがブラム=ストーカーのシンドロームにより齷齪される美貌と本人いわく「ちょっと派手な服装」は、明らかに人並みを外れている。

オーヴァードとして覚醒して、はじめに思ったことはこの飢えを、渇きを満たしたいということただ一つだった。ぼんやりとした頭で、ただ、おいしい匂いに誘われ……一招いた結果は、多くの近隣住民の負傷、および建造物の損壊。幸いにも幼かった自分の渇きは一人一人を殺し尽くすほどではなくただただ「味見」を繰り返していたがゆえに死者が出ることはなかった。この事をきっかけに私はUGNへと引き取られることになったが