キャラクター名
元永 千秋

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	忘却	衝動	嫌悪	初期侵食率	32 %
出自	父親不在	経験	技術畑	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	0	1	0			1
感覚	4	0	1			5
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	24
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	2		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：自由		
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
単体支援コンボ（100%）		0				対象：単体 イルミネイト+導きの華 対象が次に行なう判定のダイス+3（+4）個、達成値+8（+10）
複数支援コンボ（100%）		0				対象：3体 イルミネイト+導きの華+要の陣形 対象が次に行なう判定のダイス+3（+4）個、達成値+8（+10）

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

情報収集チーム	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
ロイス：殺された友人	P 友情	N 恐怖		
父親不在/父親	P 執着	N 不信感		
同僚/敷島あやめ	P 友情	N 不安		
秘密/ローザ・バスカヴィル	P 信頼	N 劣等感		
蓬幌 去弥	P 友情	N 不安		
劉 小龍	P 信頼	N 劣等感		
楠原幸	P 執着	N 憎悪		

最大財産P: 4	残り財産P： 8

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								
イルミネイト	3	2	メジャー	視界		自動		
効果：対象が次に行なう判定のダイス+Lv個								
導きの華	4	4	メジャー	視界	単体	自動		
効果：対象が次に行なう判定の達成値+[Lv×2]								
要の陣形	3	3	メジャー		3体			
効果：対象を3体に変更 シナリオLv回								
妖精の手	3	4	オート	視界	単体	自動		
効果：対象の判定のダイス目ひとつを10に変更 シナリオLv回								
力の法則	3	4	オート	視界	単体	自動	100%	
効果：対象の行なうダメージロールに+[Lv+1]D ラウンド1回								
ミスディレクション	1	5	オート	視界	単体	自動		
効果：対象の判定直前に使用 対象：範囲か対象：範囲（選択）の攻撃を対象：単体に変更する シナリオLv回								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

エンジェルハィロゥを活かした支援型。バフは無難な数値だが、支援の幅がそれなりに手広い。

メジャーアクションに《単体支援コンボ》《複数支援コンボ》で味方の判定ダイスと達成値を強化し、《妖精の手》でさらに判定を支援する。
範囲攻撃が来れば、《ミスディレクション》で範囲を縮小して味方を護り、100%を越えれば《力の法則》でダメージを強化できる。
情報判定では、《情報収集チーム》と高い財産点を活かして活躍できるだろう。万が一の場合は、ここで《妖精の手》を切ることもできる。

エンハィが噛んでいるため元の行動値が高く、このサンプルではさらに感覚を1上げて行動値を12にしている。
他PCの行動値が低い場合、能力値1点分を他に回してもいいだろう。