キャラクター名: 春日 恭二

プレイヤー名:

シンドローム	キュマイラ エグザイル	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプショナル	ブラム＝ストーカー	年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	120 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	5	1	0			6
感覚	1	0	1			2
精神	0	0	0	8		8
社会	2	0	0			2

HP	40
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	4		射撃			ＲＣ	4		交渉		
回避	3		知覚	3		意志	3		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：裏社会	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
破壊の爪	白兵	6r+4	1	10		
不屈の一撃	白兵	11r+4		14		攻撃命中時HP8点回復、攻撃対象にダメージが入ったらダイス-2個のデバフ付与

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
エネミー用デフォルト装甲		5			

合計装甲：	5	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
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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							
C:キュマイラ	3		メジャーアクション					
効果：	C値を-Lv（下限7）する。							
獣の力	2		メジャーアクション					
効果：	攻撃力を+[Lv×2]する。							
オールレンジ	2		メジャーアクション					
効果：	判定のダイスを+Lv個する。							
吸収	2		メジャーアクション					
効果：	組み合わせた攻撃で1点以上ダメージが入った対象の判定のダイスを-Lv個する。							
渇きの主	2		メジャーアクション					
効果：	組み合わせた攻撃が装甲無視になり、命中したらHPを[Lv×4]点回復。ただし素手攻撃限定。							
破壊の爪	2		マイナーアクション					
効果：	素手データ変更（武器欄参照）							
ハンティングスタイル	2		マイナーアクション					
効果：	戦闘移動を行う。シーンLv回。							
イージスの盾	2		オートアクション					
効果：	ガード時に宣言、ガード値+（Lv）D。							
瞬間退場	1		オートアクション					
効果：	いつでも使用可能、シーンから退場する。							
蘇生復活	1		オートアクション					
効果：	戦闘不能・死亡した際に宣言、戦闘不能・死亡を回復しHPを1まで回復。シナリオ1回。							
	★	トレ		ェク	エフ	備考：	ベルは	
効果：	侵蝕率ボーナス適用済み							
	★							
効果：								
効果：								

ルルブ1サンプルシナリオそのままの春日。
調整可能な点としては、上級ルルブ導入によるDロイスの実装とEA導入によるビルドの自由度向上から、PC側の火力・防御力がルルブ1のみの状態より強化されている点。
あくまで中盤のやられ役であることを念頭に置くのであれば、攻撃面に関しては《獣の力》のレベルを3~4に変更する程度で問題ない。防御面は《イージスの盾》があるので初期作成相手であれば1ラウンドは十分保つだろう。
ただし、もしボスとして据えるのであれば《生命増強》によるHPの大幅増強は必須。攻撃面も《血の宴》や《異形の祭典》といった複数対象化エフェクトを積んでおくことが好ましい。このあたりはシナリオ上の扱いがメインのボスであるか、それともメインではないのかで分けるとよい。