ニキャラクター名――――――――――――――――――――――――――――――――――――									,	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ					
富積峻(			, to 6, )													*	-	オート	視界	シーン		-	<del>_</del>
H 19 PX (	,,,,, 		7 9 7 0 7											効果:				<u>・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</u>	1	のエキスト			
シンドローム		ブラム=ストーカー <b>r</b>					クス格闘家		<del>=</del>	カヴァ-		- 大学生		1	リザレクト	0	1d10	気絶時	_	自身	自動	↓100	
		ブラム=ストー					へ 竹図3		35	- יל כינו		八子工		効果:		1	1	1	」 コスト分の	」 DHPで復活			
オプショナ	ル					年齢		19		性系	别	男		コンセン		- 2	2	シンドローム	_	_	_	_	
覚醒		,	 惑染	· <b>有</b>		h	吸血		初期侵負		*************************************	<b>率</b> 34 %		効果:					1		1		
· ·		,	<b>必</b> 木		1到 多.	y			ty.	ᇷᆽ	R <del>T</del>		, /0	 	赤き剣(Max7)	2	3	マイナー	至近	自身	自動	_	
出自		7	不在		経験	大事故		故	ì		\ \	いいひと		効果:		1	白兵武	器作成:攻+[	 消費HP]+	-8(上限LV*	2)/命中0/	'G0/至近	
		t <b>+</b> /=		. —   <u>-</u>			=   w	. <i>IA</i>	Ar	/±				, 渇	きの主(Max7)	3	4	メジャー	至近	単体	対決	-	
<b>#</b>	- 4			7ス ボ・		ス成・	₹ 11	修正	能力	_	HP	_	32 10	効果:				装甲無視	。 命中時	HP 「LV*4	」回復		
肉体		<u>2</u> 4	1		2				5		行動値		10	ブラ	ッドバーン(Max5)	4	4	シンドローム	_	_	対決	80%	
感覚		2	0		0				2		(非装備時	<b>'</b>	15	効果:				攻+	[LV*4]。	HP3点消費			
精神		0	0		1				1		戦闘移動	_	30	マルラ	・アクション(Max3)	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
社会	<u> </u>	<u> </u>			I						全力移動	IJ	30	効果:				エフェク	フト以外の	· 行動が1回	可能。		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	]体			感	覚			精神			社会			リミッ	ノトブレイク(Max3)	3	4	メジャー	-			-	
技能	SL	_ 修正	E #	支能	SL	修正	技能	S	L 修i	E	技能	SL	修正	効果:					制限[n%	6]を無視			
白兵	5		身	村撃			R C				交渉			始补	且の血統(Max5)	1	4	シンドローム	_	-	_	100%	
回避	1		矢	印覚	1		意志	1.1	3 1		調達			効果:				ダイス・	+[LV*2]信	固。HP1点》	肖費。		
運転:			芸術:			4	田識:			情	報:噂話	1		<b>新</b>	Iの王(Max5)	2		常時					
運転:		芸術:		4	知識:			情報:				効果:				HP消費-L\			i用済み。				
運転:		芸術:			知識:			情報:				]   ブラ	ラッドリーディング	1	_	メジャー	至近	単体	自動	-			
運転:			芸術:			:	1			情	報:			効果:		血液	や体液から	その主の情報	(年齢、性	生別、そのほ	時の感情な	ど)を読み	取る。
運転:			芸術:			4	知識:			情	報:			]	無面目	1		オート		自身	自動		
武器・コンボ 能力 命中値 G値 攻撃力 射程					程 メモ						効果:						あることを	1	1				
60%未満			白兵		-	26								1	<b>重動探知</b>	1	3	メジャー		効果参照	1	-	
100%以」			白兵 12r			30	)			1+3+4+7				効果:		1	オー	ヴァードの血液	液から、そ	その持ち主の	の衝動を調	べる。	
														1									
														効果:		1	1						
														;									
防	具		価格	装甲	装甲 回避 行動	协			Χ-	ŧ			効果:										
														「自分は	「何が残っているかなんてわか	りません	ん。でも…」						
							0 -1	V			A = 1 = 1 m			     控えめて	で穏やかな物腰の青年。								
		月	<b>持品</b>				台計	装甲:	0		合計回避:	:	0		ろから剣道に打ち込んできたが は悲観のあまり自暴自棄に陥っ							帰した。	
思い出	ქთ-	一品								ロイ	ス			最近は昨	持折UGNの協力要請に応じ、エ						JG 7/C.		
								対象		感情(	pos) 感情(	(neg)	タイトタス	1 父子家庭	色のためか、家事全般が得意。								
							【D□-	イス】	申し子に		N			] コードネ	マームの「アケルダマ」は、裏 D戦いで辺り一面を自分と敵の					-     まるで血で	#1.た畑」だ	シャはいたこと	- に拠る
							富積 尊俊	(ふづみ・)	たかとし) F	9	敬 N 慣	懣		1 1300 00	がいて起う 曲を日がて極め	/ш С ж (	0)1()/20/6		± > 1 /3· ·	х о с ш с т	полема ле	. C-201/200	TICKE OF
							3	效助者	i	幸	福感 N 不	安		1									
							貴	家士	朗	訓	意 N無	関心		]									
							星	宮優	璃	連	帯感 N 不	安		1									
							穂	<ul><li>穂坂 小雪 P 連帯感 N 劣等感</li><li>Ⅱ ◆ P N 脅威</li></ul>						]									
														]									
														- 1									
							最大財	産P:	2	残	り財産P:		0										