

キャラクター名
雨宮 獅苑

プレイヤー名

| | | | | | |
|--------|--------------------|------|-----------|-------|------|
| シンドローム | ブラム=ストーカー ハヌマーン | ワークス | UGNチルドレンA | カヴァー | 高校生 |
| オプション | | 年齢 | | 性別 | 男 |
| 覚醒 | 素体 | 衝動 | 自傷 | 初期侵食率 | 60 % |
| 出自 | 待ち望まれた子 | 経験 | 大きな転機 | 邂逅 | ビジネス |

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP | 31 |
| 肉体 | 2 | 1 | 1 | | | 4 | 行動値 | 11 |
| 感覚 | 3 | 0 | 1 | | | 4 | (非装備時) | 11 |
| 精神 | 2 | 0 | 1 | | | 3 | 戦闘移動 | 16 |
| 社会 | 1 | 0 | 0 | | | 1 | 全力移動 | 32 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|-----|-----|----|
| 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 | 1 | | 交渉 | | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | 3 | | 調達 | | |
| 運転: | | | 芸術: | | | 知識: | | | 情報: | UGN | 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 |
| 赫き剣 | 白兵 | 4r+4 | 0 | 消費HP+2 | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 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 |
| ロイス | | | | | |
| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイム | 消費 | |
| 賢者の石 | P | N | | | |
| 紫摩 透澄 | P 誠意 | N 劣等感 | | | |
| 椎風 緋澄 | P 尊敬 | N 不安 | | | |
| 白雲 陽樹(アダム) | P 意志 | N 無関心 | | | |
| | P | N | | | |
| | P | N | | | |
| | P | N | | | |
| 最大財産P: | 2 | 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 | | | | | | | | |
| コンセントレイト<ブラム=ストーカー> | 2 | 2 | メジャー | - | - | - | - | |
| 効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-Lvする(下限値7) | | | | | | | | |
| 赫き剣 | 4 | 3 | マイナー | 至近 | 自身 | - | - | |
| 効果: [Lv×2]以下の任意のHP消費、武器作成 | | | | | | | | |
| 鮮血の一撃 | 2 | 2 | メジャー | 武器 | - | 白兵・対決 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた白兵攻撃ダイスを+[Lv+1]個する。これを使用したメインプロセス終了時、HP-2 | | | | | | | | |
| 血の宴 | 1 | 3 | メジャー | - | 範囲(選択) | シンドローム・対決 | 1シナリオにLv回 | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の対象を範囲(選択)に変更。1シナリオにLv回まで使用可 | | | | | | | | |
| 影走り | 2 | 2 | マイナー | 至近 | 自身 | - | 1シナリオにLv回 | |
| 効果: 戦闘移動を行う。この移動で離脱を行える、移動中に他のエンゲージに接触しても移動を終える必要がなく、封鎖の影響も受けない。 | | | | | | | | |
| 疾風剣 | 2 | 2 | メジャー | 武器 | - | 白兵・対決 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃に対するリアクション判定のダイスを-Lv個 | | | | | | | | |
| 電光石火 | 1 | 3 | メジャー/リアクション | - | - | 肉体or感覚 | - | |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[Lv+1]個。このエフェクトを使用したメインプロセス終了時、HPを1D点失う | | | | | | | | |
| かぐわしき鮮血 | ★ | - | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 血の宿る匂いを嗅ぎ分けることで、特定の個人や集団を探し出す。GMは必要と感じたら<知覚>の判定を行わせてもよい | | | | | | | | |
| 瀉血 | ★ | - | 常時 | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果: 汚染されたり老廃して悪くなった血液を排出することによって、健康とか色々を保つ | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

エフェクトフリーポイント→赫き剣、鮮血の一撃
 技能フリーポイント→白兵2、意思3
 初期経験点→疾風剣取得、15点。電光石火取得、15点。赫き剣レベル2つアップ、10点。影走りレベルアップ、5点。疾剣レベルアップ、5点。
 イーザーエフェクト2つ取得、4点。