

キャラクター名  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	エージェントA	カヴァー	ボディガード
	オプション		年齢	26		性別	女
覚醒	渴望	衝動	闘争		初期侵食率	33 %	
出自	待ち望まれた子	経験	戦いの日々		邂逅	友人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	37
肉体	4	1	3			8	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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: 戦術(2)		
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
滅びのかぎ爪	白兵	8r+4	4	8		素手のデータを白兵技能に変更。攻撃がガードをしたらHP4点消費。
「楽しませろ」コンボ0%~	白兵	8r+4	4	20		射程10(2)命中8(7)装甲無効/命中したら8点回復。(コンセブラッド)(渴きの主 LV2) + (ブラッドバーン LV3)
「尽きぬ戦欲」コンボ100%~	白兵	11r+4	4	25		射程10(2)命中7(7)装甲無効/命中したら12点回復。(コンセブラッド LV3) + (渴きの主 LV3) + (ブラッドバーン LV4)

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																																													
コネ: UGN幹部		<table border="1"> <thead> <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>タリ</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>親戚</td> <td>P 懐旧</td> <td>N 嫌悪</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>友人</td> <td>P 信頼</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>私を口説こうとする男</td> <td>P 好奇心</td> <td>N 侮蔑</td> <td></td> <td></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> <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> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費	親戚	P 懐旧	N 嫌悪			友人	P 信頼	N			私を口説こうとする男	P 好奇心	N 侮蔑				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)					感情(neg)	タリ	消費																																										
親戚	P 懐旧					N 嫌悪																																												
友人	P 信頼					N																																												
私を口説こうとする男	P 好奇心					N 侮蔑																																												
	P					N																																												
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
コネ: 情報屋																																																		
最大財産P:	4	残り財産P:	2																																															

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						
効果:								
滅びのかぎ爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	素手のデータを白兵技能に変更。攻撃がガードをしたらHP4点消費。							
渴きの主	1	4	メジャー	至近	単体	対決	-	
効果:	装甲値無視。命中で[LV×4]点回復。(攻撃が素手が赫き剣のみ限定)							
ブラッドバーン	3	4	メジャー	-	-	対決	80%	
効果:	攻撃力を+LV×4。HP5点消費。							
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動。離脱可、封鎖の影響を受けない。1シーンにLV回使用可。							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【他の方向けのキャラクター簡単説明】  
 好戦的な女性。戦いを1番の自当てとしてUGNIに与している。戦いを「ジャームとの唯一にして最後の会話」と称して自ら戦いを望む。戦闘のとき以外はテンション低め。  
 一族がかなり厄介でヤバい連中で小さい頃1人で逃げ出した。

【自分用長文キャラ説明】  
 好きなもの: 戦い、スポーツ  
 嫌いなもの: 一族、自分の考えを押し付けてくる人、青色  
 綺麗だと思うもの: 青空、海

幼いころに一族に嫌気をさせて家出。同じように一族から離れて戦いに明け暮れていた叔父に出会って一緒に暮らすようになる。叔父は一族から追放とされているため、深緋は叔父の存在を知らなかった。ただ叔父は戦いに人生を捧げた生き方をしていたため、それが深緋にも影響して戦いに身を置く行き方。顔と首の傷は叔父と戦闘訓練しているときに攻撃を受けたもの。ただし彼女は戦いに執着や義務は感じておらず、「殺すか殺されるか」のスリルを楽しむため。そんな性格だからFHから何回か声がかかったが、無関係の人間や戦う意志のないものと戦いたいわけじゃないので全部断っている。「スポーツで考えてみる。野球やりたくない奴に無理やり野球やらせるのは馬鹿か破綻者だけだろ。」

叔父は80まで生きて老衰したらしい。  
 「本人はずごく残念がってたぞ。戦いの中で死にたがってたからな。まああのジジイ殺せるやつは早々居ないだろうが」

戦いを一番の娯楽としているが、興味が沸いたことや友人から誘われた遊びは割となんでもやる。