

キャラクター名
高月 幸輝 (たかつき こうき)

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー	ワークス	不良高校生	カヴァー	高校生
	ブラム=ストーカー		年齢		17
オプション					
覚醒	死	衝動	吸血	初期侵食率	35 %
出自	親戚と疎遠	経験	永劫の別れ	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	2	1	2			5	行動値	10
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	10
精神	2	0	0			2	戦闘移動	15
社会	0	0	1			1	全力移動	30

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			交渉		
回避			知覚	1		意志	1		調達	4	
運転：二輪	2		芸術：料理	1		知識：			情報：裏社会	2	
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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
赫き剣	白兵	5r+4		8		作成時に消費したHP分攻撃力+

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ：噂好きの友人	
バイク	
コネ：情報屋	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者	P 遺志	N 不信感		
イクス	P 庇護	N 不信感		
黄昏灯	P 信頼	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 残り財産P: 3

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	2	2	メジャー			シンドローム		
効果：	C-LV、下限7							
赫き剣	7	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	(LV×2) までHPを消費、シーン中武器作成							
渴きの主	7	4	メジャー	至近	単体	白兵		
効果：	装甲無視、命中時 (LV×4) HP回復							
スーパーランナー	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果：	戦闘移動、距離+ (LV×5)、シーン一回							
鮮血の一撃	5	2	メジャー	武器		白兵		
効果：	D+LV+1、HP-2							
血色の花嫁	3	3	セット	至近	単体	自動		
効果：	ブラムの「HPを消費する」効果は対象が受ける、対象は拒否可能							
破壊の血	7	2	マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果：	赫き剣の攻+ (LV×3) G値+5、HP-2							
ブラッドリーディング	1		メジャー	至近	単体	自動		
効果：	血や体液から情報を読み取る							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

桜翠学園に通う2年生、オーヴァード
 バイクで通学していたり、学校に届け出ていないバイトをしていたりと素行は良くはない
 小学校まで別の町に住んでいたが、家族が親戚たちとなにかあったらしく逃げるようにN市に引っ越してきた
 ちゃんとした仕事が見つからなくてフリーターをしている父親と、パートで忙しい母親の助けとなるべく親に内緒で
 バイトを掛け持ちしているが、心配は掛けたくないし学校にもできる限り休まず通っている

家族が家に居ないことも多いため簡単なものではあるが料理もできる
 バイトで様々な場所に訪れるため、知り合いも多い

今回、あるアイテムをめぐる変貌した世界に巻き込まれることになる

きっかけの事件の最後、黄昏灯から聖剣と呼ばれる聖遺物を預かった
 この聖剣について調べてはいるが真面目には調べていない

ジャームとはなにかわからず悩み、立ち止まったが黄昏灯に背中を押され前に進んだ
 聖剣が女の子になり戸惑っている
 チャパレ

▽▽▽ 変数部 ▽▽▽ ※//で始まる行の右辺の値を適宜書き換えてご利用ください。
 EDB:侵蝕値ボーナスによるダイス数増加(~59:0, ~79:1, ~99:2, ~129:3, ~159:4, ~199:5, ~239:6, ~299:7, 300~:8)
 ELV:侵食率によるエフェクトのレベル増加(~100:1, 160:2)
 ODB:他者のエフェクトによるダイス数変動
 OAB:他者のエフェクトによる達成値変動