

キャラクター名
榊 彼方(さかき かなた)

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チルドレンA	カヴァー	男子高校生
オプション		年齢	16	性別	男
覚醒	無知	衝動	闘争	初期侵食率	31 %
出自	疎まれた子	経験	永劫の別れ	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	91
肉体	4	1	0	15		20	行動値	9
感覚	2	0	0	2		4	(非装備時)	9
精神	1	0	0			1	戦闘移動	14
社会	1	0	0			1	全力移動	28

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	5	5	射撃			RC	1		交渉		
回避	8		知覚			意志	5		調達	5	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	5
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	20r+10	0	[HP]+8		
妖刀	白兵	20r+9	4	10		
		0				

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
妖刀・楓					
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費	
リザレクト	オルタナティブ化P	N			
	複製体	P	N		
	駄菓子屋のエージェント	P	好奇心	N	不安
	師匠:鏡絵 舞蓮(かがみえ まいか)	P	尊敬	N	悔悟
	HO1:才塔 真宵	P	好意	N	恐怖
	HO3:伽藍 氷雨	P	信頼	N	劣等感
	HO4:ラビ	P	親近感	N	嫉妬
最大財産P:	12	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							
コメントレイト:ブラムストーカー	2							
効果:								
ハンティングスタイル	3	3	マイナ	視界	単体	自動		
効果:	戦闘移動可/1シーンにLv回							
赫き剣	5	3	マイナ	至近	自身	自動		
効果:	[LV*2]以下のHPを消費して剣作成							
破壊の血	5	2	マイナ	至近	自身	自動	リミット	
効果:	攻撃力+ [LV*3] /G値+5/HP-2							
渴きの主	5	4	Xジャー	至近	単体	対決		
効果:	HPを[LV*4]回復							
朱色の大斧	5	4	Xジャー	武器	単体	対決	リミット	
効果:	ダメージを与えたらシーン攻撃力+ [LV*4]							
鮮血の一撃	5	2	Xジャー	武器		対決	白兵攻撃	
効果:	ダメージに+[LV+1]個/HP-2							
マルクエポソ	5	3	Xジャー	武器		対決		
効果:	二刀流!!達成値-[5-LV]							
血の宴	3	3	Xジャー	-	範囲(選択)	対決		
効果:	攻撃対象を範囲に/1シーンにLv回							
不死者の恩寵	3	5	クリナップ	至近	自身	自動		
効果:	HPを [(Lv+2)D+ (肉体)] 点回復/戦闘外では1シーンに1回							
ハイパータフネス	10		常時	至近	自身	自動		
効果:	最大HPを+[LV*3]							
かしく歯車	1							
効果:								
瀉血	1							
効果:								

HO2カヴァー:男子高校生/ワークス:UGNチルドレン
貴方はAPP15ぐらいの普通の男子高校生である。
最近の悩みは女の子に間違われることぐらい。
下校中行きつけの駄菓子屋(引退したUGNエージェントが営んでいる)に入り浸っていると近くでワーディングが展開される。
現場に向かうと1人の女の子が襲われていて・・・?

シナリオロイス:HO1

特殊Dロイス【オルタナティブ化】
効果:戦闘時1ラウンドに1度オートアクション扱いでもう1つのキャラシートに変身する。
戦闘以外の場合自由に切り替えて良い(FS判定時は戦闘時として扱う)。このDロイスはバックトラック時通常のロイスとしても扱う。
条件:4つのシンドロームを二つのキャラシートに割り振る。そうして二つのキャラシートを作成する。
この二つのキャラシートは基本的には同一人物である。
Dロイス以外のDロイス(基本的にダブルDロイスになると思われる)と経験点が関係するモノ(能力値、エフェクト、技能値)
以外は基本的に同じものを使う。
シナリオ終了時に得られる経験点は両方に同一に入れる。(経験点25点を取得した場合キャラシート1と2両方に25点を入れて成長させる)

男子高校生。外面は良い方で、先生の印象も良い。
刀袋を常に腰に佩いている。
特に剣道部という訳ではなく、学校や周囲の人には剣道道場に通っていると言っている。
その中身は、自分を庇って亡くなった師匠の形見の刀。

