

キャラクター名
雌虎 息吹

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー	ワークス	UGN支部長D	カヴァー	〇市支部長
	ブラム=ストーカー		年齢	20	性別
オプション					
覚醒	素体	衝動	妄想	初期侵食率	49 %
出自	10 父親不在	経験	65 古強者	邂逅	31 いいひと

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	2	0	0			2	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	1	0			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			射撃	3		RC			交渉	1	
回避			知覚			意志	1		調達	2	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		情報:UGN	3	
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
	射撃	4r+3				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
従者の安らぎ	
従者の技量	
メモリー	
メモリー	
情報収集チーム	

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
黄昏の支配者	P	N		
『亡霊』	P 親近感	N 恐怖		
父親	P 好奇心	N 無関心		
デイドリーム・フェアリー	P 執着	N 隔意		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
声なき者ども	2	(7)	常時	至近	自身	自動		
効果: シーンに作り出せる従者の数を+[Lv]する								
知恵あるもの	1	(3)	常時	至近	自身	自動		
効果: 従者がアイテムを使用できるようになる								
赤河の従僕	4	(3)	常時	至近	自身	自動		
効果: 従者の能力値+[Lv]する								
愚者の兵装	6	(3)	常時	至近	自身	自動		
効果:								
紅の王	2	(3)	常時	至近	自身	自動	ピュア	
効果: ブラム=ストーカーのエフェクトのHP消費を-[Lv]点する								
従者の行進	1	5	セットアップ			自動		
効果: 《赤色の従者》を使用する。この時現れる従者は未行動状態で出現する シナリオLv回								
赫き猟銃	7	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: ダメージ[Lv*2]の射撃武器作成 HPLv点消費								
追撃の魔弾	1	5	マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果: メジャーアクションを二回行う。《赫き弾》を含む射撃攻撃のみ。シナリオ一回								
聖なる血槍	3	4	マイナー	至近	自身	自動	120,妄想	
効果: 武器一つを選択し、HP[Lv*5]点消費する。その分だけ攻撃力またはG値を上昇させる								
赫き弾	7	2	メジャー	武器	-	射撃		
効果: ダメージ+[Lv*2]点								
滅びの一矢	3	2	メジャー	武器	-	射撃		
効果: ダイス+[Lv+1]個								
死の紅	2	2	メジャー	武器	-	射撃		
効果: 装甲値-[Lv*3]								
災いの紅	2	2	メジャー	武器	-	射撃		
効果: G値-[Lv*3]								

「貴方は〇市支部の支部長である。そして貴方には目下悩みが二つある。それは百鬼事件と呼ばれる事件と“デイドリーム・フェアリー”と名付けられたオーヴァードの確保である。この二つには関連性があるとして上層部から通達があり、“デイドリーム・フェアリー”鈴嶋有栖を確保せよとのことだった。しかし、貴方が個人的に調べた際には彼女からレネゲイド反応は見られず、ただの一般人だったのだ。そんな悩みを持つ中、新たに一人の子供がオーヴァードに覚醒したとの連絡が来た。悩みの種が増えたのである」

「計算上、継続火力より瞬間火力を重視したほうが戦闘では有利です」
「そして——複数人で一人を攻撃すれば継続火力と瞬間火力が同時に上昇します。行きますよ、『亡霊』」
【概要】
〇市で支部長業務を行うオーヴァードの女性。柔和な雰囲気を持つが、やや計算上のことを重視しがちで偶にFPS的な考えをする。こんなんでも優秀らしい

ゲームは得意ではないけれど、ゲームをやる時に考えて立ち回るのは好きだった。撃ち合いや交戦で相手を打ち負かすことに燃えるゲーマーが多い中、彼女は戦況を一番把握してコントロールすることに熱意を向けた
ULTを誰が吐いたか、今味方がどこにいるか、ペイロード付近に誰がいるか、それくらいはプレイヤーが立ち回るために必要な情報。でも彼女はアビリティのクールタイムまで含め、計算可能なことなら殆ど全てを把握していた。下手な彼女が死なないように立ち回るために身に付けたのは『計算』である
ただ、それでも彼女が勝てなかったのは単純な理由だ。どれだけ計算しても、ついでこれなければ意味が無い。彼女の元からは仲間が離れていく
そういう、あまり友達や仲間が出来ない性格をしている。

息吹は本当の父親の顔は知らない。母親は亡くなってしまったらしい。父親が実際どういう人物だったのかも知らないが、母親は優しくなったように思う。
何かの試験を十代の頃に受けさせられ、オーヴァードに覚醒する。それ以前の記憶はぼんやりとしており、普通の子供のように過ごしていたような気がする。
普通に支部員として活動している期間が長かったものの、さほど功績を残してきた訳ではなかったし、功績を欲しがっている訳でもなかった。彼女にとっては自分の立てた作戦通りに戦闘が動き、事件を解決することが出来ればそれで何よりの満足を得られる。自分が活躍するより、他の人物が十分に力を生かせる状況を

