キャラクター名
日守 愬之助(にっかみ さくのすけ)

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー ハヌマーン	ワークス	高校生	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	死	衝動	嫌悪	初期侵食率	33 %
出自	待ち望まれた子	経験	小さな名誉	邂逅	貸し

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	3	1	0			4
感覚	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	30
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	2		交渉		
回避	2		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	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
氷炎の剣	白兵	4r+2		LV+6		日本刀の形

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
時夜　亜夢	P　友情	N　不安		
ライバル	P　感服	N 劣等感		
部活	P　誠意	N　恐怖		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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								
氷炎の剣	3	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動		
効果：攻撃力＋[LV＋6]の武器を生成								
炎の加護	3	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動		
効果：ﾒｲﾝでのｻﾗﾏﾝﾀﾞｰの判定ダイス+LV								
バトルビート	2	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動		
効果：ﾒｲﾝでのﾊﾇﾏｰﾝの判定ダイス＋LV								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-		
効果：C値-LV（下限7）								
一閃	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	白兵		
効果：全力行動から白兵戦闘								
炎の刃	5	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	武器	白兵		
効果：攻撃力+[LV×2]								
熱感知知覚	★							
効果：								
軽功	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

とある高校に通う高校生。
実家は歴史ある剣道道場で、そこの一人息子として厳しくも愛され育ってきた。
将来は道場を継ぐことが決まっているが、本人も相当の剣道馬鹿なので問題は特にない。

通過シナリオ
「紅霞霹靂」

CN：本来ならば「剣客」と書くのが正しいが、自分はまだ修行中であり、オーバードとしてはまだまだ未熟者の赤子同然。故に「剣赫」