

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 ハヌマーン	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプション	エグザイル	年齢	16	性別	女性
覚醒	忘却	衝動	吸血	初期侵食率	34 %
出自	失われた記憶	経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	2	1	0			3	行動値	8
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	8
精神	2	0	0			2	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	全力移動	26

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	2		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	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
共感 (シンパシー)		0	0	0		侵食値2 援護の風Lv4 効果量:~99/100~ ダイス+4/+5
共鳴 (エンパシー)		0	0	0		侵食値4 援護の風Lv4+ウィンドブレスLv2 効果量:~99/100~ ダイス+4, 遠距離+4/ダイス+5, 遠距離+4
紅の鳥籠 (ブラッドケージ)		0				侵食値2 デモンズウェブLv5 効果量:80~99/100~ -6d10/7d10 (R1回)
武器作成		0	0	8+1~		侵食3 赫き剣Lv1 武器作成 HP消費量+8

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
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	タス	消費
業師 (スペシャリスト)	P 執着	N 猜疑心			
オルタナティブ・エンゼル	P 懐旧	N 不信感			
???	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	2	残り財産P:	1		

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							
CRブラム	2	2	MJ	-	自身	対決	-	
効果:								
Dデモンズウェブ	5	2	Auto	10m	単体	自動	80	
効果:	[Lv+1]D軽減							
限界突破	1	3	セット	-	自身	自動	80	
効果:								
援護の風	4	2	Auto	視界	単体	自動	-	
効果:	ダイス+Lv個							
赤き剣	1	3	Mi	-	-	自動	-	
効果:								
乾きの主	1	4	MJ	至近	単体	対決	-	
効果:								
ウィンドブレス	2	2	Auto	視界	単体	自動	Lim	
効果:	達成値+[Lv*3]							
伸縮腕	1	2	MJ	視界	-	対決	-	
効果:	白兵射程変更。判定ダイス-[3-Lv]個							
ブラッドリーディング	★	-	MJ	至近	単体	自動	-	
効果:	血液・体液からその主の情報を理解出来る。大変甘美らしい。							
血の彫像	★	-	MJ	至近	自身	自動	-	
効果:	血を操作することで望む色・形の像を作成できる。血で作るマスターキーは学校の屋上の貸切チケット。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

■プロフィール
 星空家に引き取られてから10年、覚醒者としては得難い穏やかな日々を過ごしている。中学時代はUGNとしての活動を優先し諦めていた部活動も、高校では心機一転音楽部に所属している。自分がオーヴァードでも関係なく人並みに苦戦し、非覚醒者のみんなと一緒に練習して上を目指して猛烈な練習に打ち込んでいる。楽器代に合宿費用と何かと入り用で、稽古の合間にバイトをつめて充実した日々を過ごしている。

食事は人一倍多く、お弁当でもハンバーガーショップでもよく友人からおかずやらポテトやら恵まれている。

"そう、恵まれている。私は。じゃあ、この胸のつかえるような感覚は、なにのせい…?"

■邂逅
 ■能力
 《Dear・Nexus・Arms/親愛なる我が絆》
 非常にシンプルな体液操作能力と思われる。
 戦闘面の他にも、自他を問わない治癒能力・不老不死の鍵たる優れた代謝管理など多様性を持つ高いポテンシャルを有する能力のはずだが、精度が非常に低くまた感情が昂った際に無意識に感応しているのが実情だ。

戦闘態勢下では能力者の心臓を中心に血液を球体状に停滞させ攻撃に備える《Blood Cage/紅い鳥籠》から、無数の血の槍を伸ばし対象を迎撃する。

暴走状態下では興味を持った対象の血液に執着を示し、摂取した体液を経口摂取することで情報を収集する《テイスティング》という行動を取ろうとする。

《テイスティング》を行う理由としては他者を理解することで自身を理解しようとする、ある種の自己の存在確認行為のようである。