

キャラクター名  
バゼスター・オーター・ミアクトリー

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エージェントA	カヴァー	特になし
オプション	ノイマン	年齢	32	性別	男
覚醒	渴望	衝動	破壊	初期侵食率	38%
出自	貧困	経験	大成功	邂逅	勝利

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	4	1	0			5	行動値	0
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	0
精神	1	0	0			1	戦闘移動	5
社会	1	0	0			1	全力移動	10

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	6		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報: FH	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: デモンズド	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: クラウサイン	5	
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
ツツカ	白兵	7r+1	8	16		攻撃力+【肉体】時侵蝕率+2、行動値-5
ミリオンベイン	白兵	7r+3	12	24		攻撃またはガード時侵蝕率+3
マスエフェクト	白兵	7r+1	-	15		《獣の力》使用時対象を範囲(選択)に、1回/1シーン
クリムゾンブランド	白兵	7r+3	5/10	13/20		ブラム=ストーカーエフェクトでダメージ付与時、シーン間攻撃力、ガード値が右に変更

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリス	消費
[54] 装備者/アイテムユーザー	P	N		
[03] 変異種/イレギュラー	P	N		
とあるクラン	P 執着	N 劣等感		
	P	N		
	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								
鮮血の一撃	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 判定+Lv+1DX、HP2点消費								
血の宴	1	3	メジャー	-	範囲(選択)	対決	-	
効果: 対象変更、Lv回/1S								
獣の力	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 攻撃力+Lv×2								
パワーアーム	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 両手持ち装備可能								
マルチウエボン	4	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 装備を合算して攻撃、達成値-(5-Lv)								
ヴァリアブルウエボン	2	3+1	メジャー	武器	-	対決	リミット	
効果: 所持武器を複数合計								
ファンアウト	2	4	セットアップ	至近	範囲(選択)	自動	-	
効果: 対象戦闘移動、Lv回/1S								
妨害排除	2	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果: ダイス減少無効、Lv回/1S								
プレディクション	2	4	メジャー	-	-	対決	Dロイス	
効果: ドッジ不能、Lv回/1S								
ミリオンベイン	8							
効果:								
マスエフェクト	4							
効果:								
クリムゾンブランド	5							
効果:								
クリーヴァー	10							
効果:								

とある疑似クランの第一戦闘部隊(旧クラン本隊)を統率していたが元幹部の戦闘狂。現在は主に撤退戦の殿を務める第六戦闘部隊の副隊長に席を置いており、物臭な第六部隊長に代理としてクランの幹部として返り咲いた。現クラン盟主よりも先の時代にクランに所属していた最古参の古強者であり長きにわたって最前線で武功を上げて続いていた。良くも悪くもクランの思想として戦闘能力をなによりも重視しており、「カ」をもって相手を打ち負かすことをなによりも悦としていた。盟主と差異があるとすれば、盟主が戦士の身に宿す「カ」そのものに価値を見出しているのに対してバゼスターは「カ」によって手に入れる勝利や栄光に価値を重視している。ともあれふたりはほとんど同じ方向を向いており、自他の哲学を照らし合わせ精査することはしなかった。それが故にたとえ一度の敗北で幹部の座を退くともまた再戦すればいいだけのことであり、思慮には値しない。盟主はそうを信じていたのだが……。

戦闘スタイルとしてはその巨体に見合うだけの大槍、大剣、大斧を縦横無尽に振り回す正統派の白兵屋。あらゆる戦闘に対応することが可能だが、第一部隊伝統の序列において重視されていた「確実な攻撃を命中させる不可避の一閃」を「より強大な破壊力をもって放つ」ことに特化していった。その単純無比ゆえ対応不可能な技巧の研鑽は、バゼスターの愛槍が「ミリオンベイン」という名の二つ名をもって恐れられるようになることにも、とあるマスターエージェントとの一騎打ちに勝利することで《力の証》である「滅びの刃」を獲得させるまでになった。英名は衰えることを知らず、クランもついにリエゾンロードに名を連ねるまであと一歩となった。すべてが順調であるかのようであった。

最初はただの生意気な少年でしかなかったはずだ。新顔の面目を潰すためにこれまでの栄光が詰まった《力の証》まで持ち出してタイマンに臨ませた。すべてがバゼスターにとって都合のいい決闘の場が整えられていた。それなのに――まるで勝敗の因果がひっくり返ったかのように、名も無き少年にダブルクランのマスターエージェントが敗北したのだ。「カ」こそがすべて。「序列」は絶対。その日から第一部隊を率いるクラン幹部はバゼスターではなくなった。その後はどうしてかバゼスターの決闘には黒星がつくようになる傍ら、名も無かったはずの少年は《力の証》なくしてダブルクランのマスターエージェントに開花した。きっと少年はバゼスターがその人生を掛けて獲得した《力の証》をもう覚えてすらいない。この部隊に弱者の居場所はない。バゼスターは己が敷いたハウスルールによって第一部隊を追い出されることとなった。

それまでは「カ」を示す戦いそのものに美学を見出していると思っていた。しかしそれは違った。バゼスターはその戦いで手に入る「栄光」や「役職」に執着していたのだ。「証」に依存していた自負や矜持というものはそれが失われると大きく揺らぐ。たとえ別の形でそれが補填されたとして一度ついた黒星は拭き取れない。彼

