

キャラクター名  
早川桐哉(はやかわ とうや)

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	高校生
オプション		年齢	17(高2)	性別	男
覚醒	償い	衝動	吸血	初期侵食率	35%
出自	片親不在	経験	殺傷	邂逅	同行

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	42
肉体	4	1	0	5		10	行動値	10
感覚	2	0	0	2		4	(非装備時)	10
精神	1	0	0	1		2	戦闘移動	15
社会	1	0	0	1		2	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	11		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:UGN 情報+1	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
赫き剣	白兵	10r+11	0	18		赫き剣 HP-10使用時
+破壊の血	白兵	10r+11	5	33		赫き剣 HP-10使用時+破壊の血
↓侵食値ダイス+前値		0				
80%↓	白兵	21r+11				ブラコ5d+鮮血6d

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服		1			
UGNボディーマー		8			<いろなき獣はこえなくわらう>間中のみ
		合計装甲:	9	合計回避:	0

所持品	
Dロイス:賢者の石(ステージDロイス枠)	
携帯電話(スマホ)	
レネグイド抑制剤	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
早川民雄	P 親近感	N 悔悟		
長谷川叶	P 庇護	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
Dロイス:賢者の石	P	N		
Dロイス:愚者の遺子	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								
コンセントレイト:ブラムストーカー	3	2	メジャー					
効果: クリティカル値-2(Lv)								
ハンティングスタイル	2	1	マイナー			自動		
効果: 戦闘移動 離脱可/封鎖無効 1シナリオ1(Lv)回								
赫き剣	5	3	マイナー					
効果: 10(Lx*2)以下のHPを消費								
破壊の血	5	2	マイナー				リミット	
効果: 2HP消費 《赫き剣》の攻撃力+15(Lv*3)、ガード値+5								
ブラッドコントロール	5	2	マイナー					
効果: プラストエフェクトd+5(LV)								
渴きの主	5	4	メジャー	至近	単体	白兵		
効果: 装甲無視 HP20(Lv*4)回復								
鮮血の一撃	5	2	メジャー	武器		白兵		
効果: ダイス+6(Lv+1) HP2消費								
ブラッドバーン	3	4	メジャー				80↑	
効果: 攻撃力+12(Lv*4)、HP5消費								
始祖の血統	3	4	メジャー	-	-	-	100↑	
効果: 判定のダイス+6d(Lv*2)、HP3消費								
血の宴	1	3	メジャー			シ		
効果: 対象を範囲(選択)化 1シナ1(Lv)回								
復讐の刃	3	6	オート	至近	単体	白兵		
効果: 組み合わせ不可 CL値-3(LV) 対象リアクション不可								
竜鱗	3	3	リアクション					
効果: 回避放棄の代わりに装甲値+30(Lv*10)								
夜魔の領域	1	20	オート(メイン後)				120↑	
効果: 未行動になる。そのラウンド中は行動値0。1ラウンド1回、1シナリオ1(Lv)回まで								

初期経験点+10

コードネームメモ: 補填/履行/救済/挽回 →過去の損失(他者死亡)を埋めさせる/賢者の石への(周囲の)期待/(父親の)望みの成就  
賢者の石を埋めた側の人間から、成果への希望を籠めて付けられた呼称。  
->流れた血の先を歩むもの

ぶっきらぼうな男子高校生。  
父親との二人暮らし。母親は物心がはっきりとつく頃には姿を消しており、面影を覚えていない程度。  
幼少の頃よりシンドロームの発現が確認され、父親がUGNに所属している関係もあり、UGNチルドレンとして育つ。

数年前、訓練を共にしていた親友と力を試そうと画策、周囲の目を盗んで任務についていき、  
前線からはぐれたジャームと対するも、力が安定せず戦闘不能に、フォローに入った親友が死亡している。  
皮肉にもその事件の直後からオーヴァードとして安定をみせるようになる。  
安定化をきっかけにUGNと父親の意向により賢者の石を埋め込むことになり、以後父親との関係は悪化していた。  
しかし、ある事件をきっかけに行動の真意を知ることとなり、現在はそれなりに良好な距離感を保っている。

== 2期 ==  
<ハローサマー・グッドバイ>:経験点33  
・カ…ス…カ…ジョ…? ・ド…ッ…ル…カ…所帯じみてやがる

メモリー取得(井籙) -15

