キャラクター名	プレイヤー名
赤城 灯夜	

シンドローム	ブラム＝ストーカー / サラマンダー	**ワークス**	FHエージェントA	**カヴァー**	FHエージェント
オプショナル		**年齢**	17歳	**性別**	男性
覚醒	渇望	**衝動**	闘争	**初期侵食率**	33 %
出自	安定した家庭	**経験**	喪失	**邂逅**	欲望：世界を築く

	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	2		0			2
精神	2		0			2
社会	1		0			1

HP	30
行動値	6
(非装備時)	6
戦闘移動	11
全力移動	22

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	3		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報： FH	2	
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	4r+3	3	27		
迦具土之剣(通常コンボ)	白兵	7r+3		59		《コンセントレイト：ブラム＝ストーカー》+《渇きの主》+《鮮血の一撃》+《炎の刃》+《アマテラス》+《血の宴》、範囲対象、装甲無視、HP2点消費、命中でHP12点回復
レッドホットエスパーダ(100%)	白兵	8r+3		75		《コンセントレイト：ブラム＝ストーカー》+《渇きの主》+《鮮血の一撃》+《炎の刃》+《アマテラス》+《血の宴》、範囲対象、装甲無視、HP2点消費、命中でHP16点回復
ダーク・サン・イン・ノヴェムデキュプル(120%)	白兵	8r+3		80		《コンセントレイト：ブラム＝ストーカー》+《渇きの主》+《鮮血の一撃》+《炎の刃》+《アマテラス》+《血の宴》、範囲対象、装甲無視、HP2点消費、命中でHP16点回復

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	
コネ:FH幹部	

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス:コードウェルの子	P	N		
コードウェル博士	P 感服	N 敵愾心		
ヨハン・C・コードウェル	P 有為	N 隔意		
御堂 茜	P 好奇心	N 無関心		
桜ノ宮サキ	P 親近感	N 不信感		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4　残り財産P： 3

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								
赫き剣	5	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：武器作成、HP[LVx2+8]点消費								
破壊の血	3	2	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果：《赫き剣》攻撃力+[LVx3]、ｶﾞｰﾄﾞ値+5、HP2消費								
氷の回廊	1	1	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：飛行戦闘移動、距離+[LVx2]m								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:ﾌﾞﾗﾑ=ｽﾄｰｶｰ	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-	-	
効果：C値-LV								
渇きの主	3	8	ﾒｼﾞｬｰ	至近	単体	対決	-	
効果：装甲無視、命中でHP[LVx4]点回復								
鮮血の一撃	4	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：白兵攻撃D+[LV+1]個、HP2点消費								
炎の刃	5	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：攻撃力+[LVx2]								
アマテラス	3	4	ﾒｼﾞｬｰ	-	単体	-	ﾘﾐｯﾄ	
効果：攻撃力+[LVx4]、判定D-2個								
血の宴	1	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	範囲(選択)	対決	-	
効果：対象を範囲(選択)に、ｼﾅﾘｵLV回								
かぐわしき鮮血	★	-	ﾒｼﾞｬｰ	至近	自身	自動	-	
効果：血の匂いを辿り人物を探し出す								
不燃体	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：熱くない冷たくない								
効果：								
効果：								

「この世界が闘わなければいけないようになっているのなら、俺が変えてやる……！」
――― Master wraith 19-Tau- “Touya Akagi”

この世界は闘争で満ちている。
戦争や紛争、武力的な争い。
選挙活動や売上競争、社会的な争い。
喧嘩や小競り合い、小さな争い。
そしてその闘いに勝たなければ、この世界では生き残れない。

俺がオーヴァードとして覚醒したのは親友が目の前でジャームに殺された時だった。
力が欲しかった。守る力ではなく、闘う力が。
そうして手に入れたのが、この体を巡る沸騰し敵を焼き焦がす血液。
失った物は、親友と、決別した家族と、日常。
居場所は選ばなかった。選ぶ必要が無かったし、居心地も悪くなかった。

けれど、ある日UGNエージェント達の血溜まりの中で気付いた。闘っても闘っても、闘いは終わらない。失う物の方が多すぎる。得る物は少なく、均衡が取れなかった。
考え方を変えた。
闘いを失くせばいい。そうすれば均衡が取れる。
ではどうするか。闘いを失くすには全を個にするより他は無い。

ならば俺が剣を取るべきだ。