

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 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	渴望	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	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	6
感覚	2		0			2	(非装備時)	6
精神	2		0			2	戦闘移動	11
社会	1		0			1	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		コソクノイノ:ブラム=ストーカー+(腕力)+(脚力)+(アタマ)+(体質) 精神値 精神値 精神値 精神値
レッドホットエスパイダー(100%)	白兵	8r+3		75		コソクノイノ:ブラム=ストーカー+(腕力)+(脚力)+(アタマ)+(体質) 精神値 精神値 精神値 精神値
ダーク・サン・イン・ノヴェムデキエアル(120%)	白兵	8r+3		80		コソクノイノ:ブラム=ストーカー+(腕力)+(脚力)+(アタマ)+(体質) 精神値 精神値 精神値 精神値

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
コネ:FH幹部					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	タス	消費
Dロイス:コードウエルの子P		N			
コードウエル博士P	感服	N 敵愾心			
ヨハン・C・コードウエル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	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	至近	自身	自動	リミット	
効果：	《赫き剣》攻撃力+[LVx3]、ガード値+5、HP2消費							
氷の回廊	1	1	マイナ	至近	自身	自動	-	
効果：	飛行戦闘移動、距離+[LVx2]m							
コソクノイノ:ブラム=ストーカー	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果：	C値-LV							
渇きの主	3	8	Xジャー	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	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果：	白兵攻撃D+[LV+1]個、HP2点消費							
炎の刃	5	2	Xジャー	武器	-	対決	-	
効果：	攻撃力+[LVx2]							
アマテラス	3	4	Xジャー	-	単体	-	リミット	
効果：	攻撃力+[LVx4]、判定D-2個							
血の宴	1	3	Xジャー	-	範囲(選択)	対決	-	
効果：	対象を範囲(選択)に、シリアルV回							
かぐわしき鮮血	★	-	Xジャー	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：								
効果：								

「この世界が関わらなければいけないようになってきているのなら、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。