

キャラクター名  
桜井 八尋(さくらい やひろ)

プレイヤー名

シンドローム, オプショナル, 覚醒, 出自

基本値, ワークス, ボーナス, 成長, 他修正, 能力値, HP, 行動値, 戦闘移動, 全力移動

肉体, 感覚, 精神, 社会, 技能, SL, 修正

武器・コンボ, 能力, 命中値, G値, 攻撃力, 射程, メモ

防具, 価格, 装甲, 回避, 行動, メモ

所持品, 携帯電話

合計装甲: 0, 合計回避: 0

ロイス, 対象, 感情(pos), 感情(neg), タイム, 消費

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

『PROJECT:Alice』PC1
ワークス: 高校生/カヴァー: ロイス: 不思議な男
覚醒: 死 衝動: 闘争or破壊
貴方は5年ほど前に事件に巻き込まれたことがある。突然現れた男、男に突然生えた爪、痛み、その結果貴方は死を覚悟し意識を手放した・・・
・・・白い天井、ふかふかのベッド。君は生きていた。その後ごく普通の人生を送ることになる——はずだった。
※貴方はまだ、非オーヴァードである。
どのようにしてその力を持ったか君は分からない。けれどこの抑えがたい衝動が、姿が、君が破壊者だということを理解するには十分すぎるものだった。
Dロイス: 破壊の化身
侵食率が100%を超えるとあらゆるダイスに+5し、ダメージに+1d10する。ただし、その間常に暴走状態になる。解除不可
また、衝動判定時侵食率は2d10ではなく3d10上昇する
さらに暴走を受けている間、人ではない化物の姿へと変貌する。姿は自由に決めて良い。もし貴方がジャム化した場合、永久的にその姿である。
→【Dロイス: 少女の意志を受け継ぎし者】(第7話~)

