キャラクター名
由社 有馬(よしこそ ゆうま)

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| シンドローム | モルフェウス<br>オルクス | ワークス | レネゲイドビーイングD | カヴァー | サラリーマン |
| オプショナル | | 年齢 | 26 | 性別 | 男 |
| 覚醒 | 命令 | 衝動 | 闘争 | 初期侵食率 | 41 % |
| 出自 | 被験体 | 経験 | 捕獲対象 | 邂逅 | 主人 |

| | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 肉体 | 1 | 0 | 0 | | | 1 |
| 感覚 | 3 | 0 | 0 | | | 3 |
| 精神 | 1 | 0 | 0 | | | 1 |
| 社会 | 3 | 1 | 0 | | 4 | 8 |

| | |
|---|---|
| HP | 23 |
| 行動値 | 7 |
| (非装備時) | 7 |
| 戦闘移動 | 12 |
| 全力移動 | 24 |

| 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 | | | 射撃 | | | ＲＣ | 1 | | 交渉 | 1 | |
| 回避 | 1 | | 知覚 | | | 意志 | 1 | | 調達 | | |
| 運転： | | | 芸術： | | | 知識： | | | 情報：UGN | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 0 | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|---|---|---|---|---|---|
| 強化ビジネススーツ | 14 | 3 | - | - | 【社会】による判定の達成値+2 |
| | | | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 合計装甲： | 3 | 合計回避： | 0 |

所持品

| | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

ロイス

| 対象 | 感情(pos) | 感情(neg) | タイタス | 消費 |
|---|---|---|---|---|
| 実験体 | P | N | | |
| 生みの親 | P 尊敬 | N 恐怖 | | |
| 勇者「アルマ」 | P 懐旧 | N 隔意 | | |
| 景見市 | P 好奇心 | N 不安 | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

| | |
|---|---|
| 最大財産P: 16 | 残り財産P： 2 |

| 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 | | | | | | | |
| ヒューマンズネイバー | 1 | 基5 | 常時 | 至近 | 自身 | 自動 | RB | |
| 効果： | 衝動判定のダイス+LV個 | | | | | | | |
| オリジン:サイバー | 2 | 2 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | RB | |
| 効果： | シーン間【社会】の達成値+[LV×2] | | | | | | | |
| ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ:オルクス | 2 | 2 | メジャー | - | - | - | - | |
| 効果： | C値-LV(下限値7) | | | | | | | |
| ディストーション | 1 | 2 | メジャー | 武器 | - | 対決 | - | |
| 効果： | 【社会】で判定を行う | | | | | | | |
| オーバーロード | 1 | 3 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | 80↑ | |
| 効果： | 命中判定直前/攻撃力+[使用武器１つの攻撃力]/武器破壊 | | | | | | | |
| インフィニティウェポン | 5 | 3 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果： | 武器作成/攻撃力+[LV+7]/ガード値3 | | | | | | | |
| 咎人の剣 | 3 | 4 | メジャー | - | - | 対決 | リミット | |
| 効果： | 攻撃力+[LV×5] | | | | | | | |
| スーパーランナー | 1 | 1 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果： | 戦闘移動を行う/移動距離+[LV×5]m | | | | | | | |
| 世界の注視 | ★ | - | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果： | 視線を集めてしまう 勇者なので | | | | | | | |
| 壁抜け | ★ | - | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | - | |
| 効果： | ゲーム内でのバグ技の名残 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |

UGNに存在する研究所、通称Rラボ。
そこではとある研究者によって、とある実験が行われていた。
その実験とは――ゲームのキャラクターにレネゲイドウイルスを感染させ、レネゲイドビーイングを生み出す実験である。
実験体として使われたのはRPG「ソウルクエスト」、通称「ソルクエ」の主人公、勇者「アルマ」である。
ゲーム内でのレベルを上げれば生まれるレネゲイドビーイングも強くなるという仮説のもと、勇者は敵を倒しに倒して経験値を稼ぎ、ゲーム内での最大レベル、Lv99まで育てられた。
そうして月日は流れ、ついに実験は成功した。レネゲイドビーイングとして、勇者アルマはこの世界に舞い降りた。
「さあ、勇者よ。君は再び勇者としてこの世界に生を受けた。その正義の心をもって、悪を倒し、世界を救うのだ！」
研究者の言葉に、勇者は顔を上げ、口を開き、こう返した――。
「えっ、いや、遠慮します…疲れてるんで…」
研究は完璧だった。しかしただ一つ、大きな誤算があった。膨大な時間のレベル上げ作業により、レベルがカンストした時には勇者はすでに疲れきっていたのだ――。
こうして、勇者と崇められてこの世界に生を受けたレネゲイドビーイングは、平穏な日常を何よりも求めた。永遠に戦い続ける日々なんてもう二度とごめんだ。
俺はこの世界で人間に溶け込んで、村人Aになってやる――！
---
という経緯があり、現在はサラリーマンとしてごく普通の会社に勤めているごく普通の男性、由社有馬として生きている。
平穏な生活を過ごしたいので能力もなるべく使いたくないと思っている。しかしレネゲイドに関わる事件に出くわすと勇者としての性質が表に出てしまいつい首を突っ込んでしまうため悩んでいる。
目立たないように生きていきたいと思っているが、勇者としてのカリスマ性からかなぜか意図せず視線を集めてしまうことがある。
ゲーム内でのバグ技の名残で壁抜けができる。
---
≪オリジン:サイバー≫+≪インフィニティウェポン≫+≪スーパーランナー≫：侵食6：マイナー：技能-：自動：自身：至近：シーン間【社会】の達成値+4/武