

キャラクター名
ディセルター・ドーベルマン・グラントピア

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	FHチルドレンB	カヴァー	小学生
	モルフェウス				
オプション	オルクス	年齢	12	性別	男
覚醒	渴望	衝動	妄想	初期侵食率	33%
出自	天涯孤独	経験	成り上がり	邂逅	勝利

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	23
肉体	1		0			1	行動値	18
感覚	5	1	0			6	(非装備時)	13
精神	1		0			1	戦闘移動	18
社会	1		0			1	全力移動	36

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	2		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	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
ジャイロユエフオー	射撃	8r+1	-	7		妖精の手、1回/1シーン
ファントムダンサー	運転	1r		12		ダイス出目+2、1回/1S

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
錦の旗印		0	0	6	自身がエフェクトやアイテムの効果で追加でダイスを振るたび、任意のダイスの目を+1する事が出来る
			8	-1	

所持品	
ウェポンケース	
デモンズシード	

合計装甲: 0 合計回避: 8

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
[03] 変異種/イレギュラー	P	N		
[11] 秘密兵器/トイボックス	P 執着	N 偏愛		
あの"嘘"をしている大人たち	P 執着	N 偏愛		
エスプリンシー	P 憧憬	N 脅威		
ロイ	P 親近感	N 疎外感		
ジハーブ	P 信頼	N 敵愾心		
ストーリー・テラー	P 感服	N 憐憫		

最大財産P: 2 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								
万色の檻	2	5	セットアップ	至近	自身	自動	Dロイス	
効果: ラウンド間判定+Lv×2、3回/1S								
カスタマイズ	2	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 判定+LvD								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果: C値-LV								
剣精の手	2	2	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: 〈カスタマイズ〉による判定の出目をひとつ10に変更、Lv+1回/1S								
妖精の手	4	4+1	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 判定の出目をひとつ10に変更、Lv回/1S								
妖精の輪	1	4	オート	視界	自身	自動	リミット	
効果: 一度の判定で再度〈妖精の手〉使用可能、Lv回/1S								
ハードラック	2	3	オート	至近	自身	自動	Dロイス	
効果: 判定の出目をひとつ振り直し、Lv回/1S								
妄想の写し身	2	5	オート	視界	単体	自動	120%、妄想	
効果: 判定の出目をひとつ10が1に変更、Lv回/1S								
支配の領域	2	6	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 判定の出目をひとつ1に変更、Lv回/1S								
絶対支配	2	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: 《支配の領域》の対象を+Lv個								
運命の切り替え	2	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果: ドッジ代替、Lv回/1S								
反転する運命	1	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: 《運命の切り替え》成功時攻撃返し、1回/1S								
レストレインコマンド	2	4	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: BS3つ回復、Lv回/1シーン								

反骨心だけで運命を捻じ曲げマスターエージェントに成り上がったFHチルドレン。少年の価値を、強さを、存在を認めてくれるかどうかが少年の価値基準のすべてである。肯定的・あるいは脅威になりえない相手に対しては年相応の生意気な態度をとり、対照的に少年に振り向いてくれない無礼者に対しては激しい敵愾心を露わにする。勝利を〇ぎ取るためなら宇宙の法則だって書き換える。賢者の石に微笑まれただけのラッキーチャイルドになんか負けやしない。だってボクが一番すごいんだから。

きっかけは母にすぎり乳を欲する赤子が持ち合わせる原始的な欲求。きっと誰かに「すごいね」って「がんばったね」って言ってほしかっただけ。だけどその感情を満たしてくれる親も師も友も周りにはいなかったのだ。咽び泣いても同情と憐憫が向けられる。ならば異能をもって証明し続けよう。自分自身と周りの有象無象に己の価値を理解させるためにはオーヴァードとして勝利を重ねるしかない。彼は悪いんだ。

エンジェルハイロウのピュアブリード。中距離からの射撃が得意とし将来はそこそこの銃手となったのであろう。しかし“そこそこ”は“そこそこ”でしかないし、その域に至るとしてもそれは遙か遠き未来の話だ。だから奪い変じ継ぎ足してきた。下車た大人の笑みの意味は理解していたし、このロクでもない外法の暴利をこれから取り立てられることも織り込み済みだ。才能を、努力を、経験を必要とせずに勝利という結果だけを引き寄せる。あらゆる因果を捻じ曲げ臨んだはずの栄光を手にした頃には、エンジェルハイロウの御業も愛を求め無垢な欲望も失われずいた。ただ、脚本通りの奇跡が乾いた勝利を売りつける。

少年は現在、とあるクランに所属している。歪で限定的とはいえその実力はそのセルリーダーに届きうるだろう。しかし少年にはわからない。どうしてセルメンパーは彼ではなくセルリーダーの後をついて回るのか。しかし少年には理解できない。リエゾンロードの脅威となりうるのは一騎当千のマスターエージェントではなく、玉石混交と嘲笑ったクランであるということ。しかし少年はまだ知らない。ヒトがヒトに認められるためにはどうすればいいのかということ。

錦の旗印
種別: 防具
行動値: +感覚の値

