

キャラクター名	プレイヤー名
君島 聡	

シンドローム	エンジェルハイロウ ウロボロス	ワークス	ヒーローD	カヴァー	UGN関係者
オプション		年齢	19	性別	男
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	46 %
出自	疎まれた子	経験	力の暴走	邂逅	同行者、orいくつかの少女

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	1		0			1	行動値	22
感覚	4		0		4	8	(非装備時)	22
精神	3		0			3	戦闘移動	27
社会	0		0		1	1	全力移動	54

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	5		RC	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	2		調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:ヒーロー	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
アーチャーズソード	射撃	13r+3		7		射撃。ダメージが一点でも入れれば、ラウンド中のダイス-3
パワーランチャー	射撃	13r+3		10		同インガ不可。マイナーを使って範囲(選択)に。シナリオ回。
ミドル	射撃	13r+3		32		54+10=64 渦動で+5 Vデボラスフレア
餓えたる瞬き+背徳	射撃	12r+3		35		

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
アーチャーソード		ロイス			
パワーランチャー		対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス消費
アンチヴィランズネット(購入予定)		実験体	P	N	
コネ:手配師		いつかの少女	P 庇護	N 隔意	
コネ:Vネットの影		"影"	P 同情	N 連帯感	
パワーソース:ピサイド			P	N	
エンブレム:ギャランティプラス			P	N	
思い出の一品			P	N	
ヒーローズクロス			P	N	
ウェポンケース×2		最大財産P:	6	残り財産P:	4
エンブレム:デリバリー					

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							
コンセントレイト	3	2	メジャー					
効果:	ウロボロス							
陽炎の衣	3	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	メインプロセス終了まで隠密状態。エンゲージしてても可能。シーンlv回							
原初の青:クイックモーション	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	マイナーアクションで出来る他の行動を1つ行う。シーンlv回							
見えざる死神	3	2	メジャー	武器		対決	隠密	
効果:	隠密状態のみ。攻撃力+lv×3、ダイス+1							
背徳の理	1	3	オート	至近	自身	自動		
効果:	オーヴァードに1点でもダメージを与えた時に使用。ウロボロスを組み合わせた判定のダイス+lv×2							
デスストーカー	4	基+5	常時				リミット	
効果:	隠密時、攻撃力+lv×4							
ワンショットツークル	1	3	メジャー	武器	2体	対決		
効果:	射撃攻撃の対象を二体に。シナlv回							
原初の赤:風鳴りの爪	1	3	メジャー	武器		対決		
効果:	ダメージロールのダイスlv個振り直せる。悪くても振り直し後を採用							
原初の黒:インフェルノ	1	6	メジャー		単体	対決	100	
効果:	1点でもダメージ付与で対象を行動済みに。単体のみ、シーン1。							
餓えたる瞬き	1	5	オート	至近	自身	自動	120アージ	
効果:	メインプロセス終了後、未行動に。そのラウンドのダイス-5 シナ1							
光速の剣	1	1	メジャー	武器		対決	隠密	
効果:	隠密時限定 ガード不可 シナlv							
まだらの紐	★	1	メジャー					
効果:	影を潜り込ませ、目星や聞き耳を行う。隠れているものを見つける時は知覚で判定							
レスキューアクション	★		メジャー	至近	自身	自動		
効果:	登場とともに人々の危機を救うことが出来る。必要なら各種技能での判定							

変わり果てた姿となったRW聡くん。灰色の髪、黒衣の内には大量の暗器を携帯し、目は死んでいる(ここいつもの)。大迫真のヒーローネーム：“ヘルブレイザー”を冠し、UGNイリーガルとしてヴィラン、ジャームを狩る日々を過ごす。いったいどうしてこうなった？ わからないけど、色々あったみたいです。歴史の分岐点はかなり早いところにある。通常ステージでは中学時の事故をきっかけに“影”がその自我を現し始めるが、RWでは物心ついた時から見知らぬ存在の声を聞いていた。言動から悪魔憑きだと疎まれた聡は、幼くして教会へと預けられた。教会でも浮く存在だった聡を、若いシスターは愛情を持って育てた。しかしある時、教会を突如としてヴィラン(ジャーム)が襲い、教会は火の海となる。凶弾に倒れていく子供たち。悪漢は血まみれのシスターにのし掛かっている。その光景を見た聡は激昂し、覚醒。影の力を完全解放してヴィランを皆殺しにするが、その姿は既に“悪魔憑きそのもの”であった。今際の際にシスターの口から聞いたのは、そんな彼への呪詛の言葉だった。

その後は順調に復讐者の道を辿る(ジャームスレイヤールート)。聡の影はレネゲイド的に非常に不安定であり、常に飢餓や肉体的な苦痛を伴っている(聡自身がそうなのではなく、影が)。ジャームの肉体やレネゲイドを吸収することでギリギリ存在しているような状態のため、ジャームを狩ることはその意味でも重要。当初はヴィランテとして活動していたが、年が幼かったことと行動があまりに破壊的であったことから早々にUGNに目を付けられていた。ある時ヴィランの手からとある少女を守った際に、咄嗟にヒーローであると名乗ってしまったことをきっかけに正式にヒーローとして登録することになる。現状はUGNイリーガル兼ヒーロー兼ジャームスレイヤーである。ここでジャームスレイヤーって名乗ったら面白かったね。

彼の目的はジャーム、ヴィランを一体でも多く倒すこと、それに加えて、不安定な“影”を救う方法を探すことである。これさえあればみんなも出来る！ 楽しい悪魔謎いグッズ紹介！

アーチャーソード……某神父のアレ。聖遺物にあたる“遺産”を溶かして作られた投擲用の銃剣。コートの中にこれを大量に隠し持っている。良い子は真似すんな！ ダメージでダイス減少の効果。

パワーランチャー……対抗種を模したレネゲイド物質を弾丸に使うスラッグショットガン。コンスタンティンのアレ。弾薬を一まとめに撃ち出すことで爆発的な一撃を繰り出せるが、一回で壊れる。河城製かもしれない。一度だけ範囲攻撃に出来る。

アンチヴィランズネット……常備化出来ていないので買いたい。モルフェウスのエフェクトによって織られた特注のチェーン。マフラーの中に隠している(重くない?)。効果は硬直とダイス減少。

ギャランティプラス(エンブレム)：上記のあれこれを買うための資金。金！金！金！ たぶん報酬金の殆どが消えてる。

デリバリー(エンブレム)：仕事以外は武器の手入れしかしてない！ 要するに暇だぞ！