

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	ヒーロー
	バロール					
オプション			年齢	18歳	性別	男性
覚醒	犠牲	衝動	殺戮	初期侵食率	34 %	
出自	疎まれた子/親戚	経験	永劫の別れ/父親	邂逅	主人/霧崎雄吾	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0	0	1			1	行動値	10
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	10
精神	4	1	1			6	戦闘移動	15
社会	2	0	0			2	全力移動	30

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	2		交渉		
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
暗黒と狂気と崩壊の深淵	RC	10r+2		+33		C値-2、範囲(選択)、飛行解除、浸食14
深淵と絶対と終末の決断	RC	21r+2		+57		C値-3、範囲(選択)、飛行解除、浸食14

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																																			
ヒーローズクロス		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイ</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>戦闘用人格</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>父親</td> <td>P 懐旧</td> <td>N 憐憫</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>少女</td> <td>P 好奇心</td> <td>N 不安</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	戦闘用人格	P	N			父親	P 懐旧	N 憐憫			少女	P 好奇心	N 不安				P	N				P	N		
ロイス																																								
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイ	消費																																
戦闘用人格	P					N																																		
父親	P 懐旧					N 憐憫																																		
少女	P 好奇心					N 不安																																		
	P					N																																		
	P	N																																						
デモンズシード																																								
応急手当キット																																								
		最大財産P:	4	残り財産P:	1																																			

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<バロール>	2	2	メジャー					
効果: クリー[Lv]								
時間凍結	1	5	イニシ	至近	自身	自動	80↑	
効果: HP20消費、メインフェイズを行う								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果: 相手の判定直前に使用、強制失敗させる								
紡ぎの魔眼	4	1	オート	至近	自身	自動		
効果: 判定直前に使用、ダイス+[Lv]、ラウンド1								
インビジブルハンド	1	4	メジャー	視界	範囲(選択)	RC		
効果: 攻撃力+[Lv]、ダメで飛行解除								
黒の鉄槌	5	1	メジャー	視界		RC		
効果: 攻撃力+[Lv*2+2]								
ダークマター	5	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果: ダイス+[Lv]								
過剰収縮	8	3	マイナー	至近	自身	自動	リミ	
効果: ダイス-[Lv以下]し、ダメ+[減らした分*4]								
黒星の門	5	2	メジャー				ピュア	
効果: ダイス+[Lv+1]、同エンゲージ攻撃不能無効								
崩壊のスフィア	5	2d10	オート	視界	単体	自動	120↑	
効果: ダメージ前に使用、ダメ+[Lv*2]								
ディメンジョンゲート	★	3	メジャー	至近		自動		
効果: ゲート作るよ								
ポケットディメンジョン	★		メジャー	至近		自動		
効果: 空間を生み出すよ								
軽快なる積荷	★		常時	至近		自動		
効果: ものを浮かせて運べるよ								

「我が名は『神鍵(マスターキー)』。我が神の力を借りて、貴様を誅す…！」

アパート暮らしの零細ヒーロー神秘的を乗り越えた不気味な雰囲気醸す。アパートの中に生活感は無だが、それは彼のウエストポーチの中に広がる「図書館」…本棚で囲まれた物置-に大半の物を詰め込んでいるためである。実は寝室もそこ。アパートの部屋は主に電気と水回りを使うためにしか使われない

玉虫色に輝く半透明の魔眼を操るバロールのヒーロー。外上の性は元々外神と書いた。外神一族は日本の辺境にある村で村長を代々務める一族であり、彼は先代当主の弟の家に生まれた。外神家には8月の末7日(8/24~31)に生まれた子供は巫とすべく、産まれた次の日から母親のみを伴として満6歳まで過ごす、という奇習があり、更にその運命となった子供は最初の1人を除いて皆死んでいた。彼の従兄もまたその運命に殉ずるべき者の1人であるはずだった。しかし彼の叔父は傲慢であり、彼の父は兄に逆らえなかった。結果として8/23日に産まれた彼は8/24日に産まれた従兄の代わりに病弱な母と共に社に幽閉された。しかし、幸か不幸か、彼は生き残った。満6歳となったその日、彼は“神”と邂逅し、真理と力を授かったのだという。その後、彼を不気味に感じた親族に家族共々地元を追い出され、母は1人での子育ての過労が祟り、彼が7歳の時に病死。父も彼が高校に上がり一人暮らしを始めた直後に自殺。その半年後には彼を除いた一族はヴィランの被害に会い死亡した。

全ての行動原理は「神」の言葉が元になっているとのこと。具体的には「この星に生きる全ての命は、“神”のものであり、特に知的生命体であるヒトの命は価値が高い。故に星辰が揃い“神”が地球に降臨なさるその日までこの星とヒトが滅ばない様、“神”の代行者として保全するべし。」というもの。ヒーローをしているも、この目的に一致すると考えているからである。また“神”に信仰は不要であり、時が来ればおのずと降臨されると信じているため、“神”の事を積極的に広めたり、宗教化しようとは考えていないようである。

□□以上が彼の証言の概要であり、確認できる範囲の事実との整合性はあるものの、彼の語る“神”が、未確認のレネゲイドビーイングなのか、彼の妄想や幻覚であるのかは不明である。