

キャラクター名
君島 聡

プレイヤー名

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	ヒーロー
オプション		年齢	19	性別	男
覚醒	素体	衝動	飢餓	初期侵食率	50 %
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	6	
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		36		54+10=64
餓えたる瞬き+背徳	射撃	14r+3		39		

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	アンチヴィランネット(未所持。購入予定)				
パワーランチャー	アンチレネガイドシエル(未所持。購入予定)				
コネ:ヒーローマニア	エンブレム:ギャランティプラス				
コネ:手配師					
コネ:要人への貸し					
パワーソース:ピサイド					
ブロンケット(カスタマイズアイテム)					
思い出の一品					
ヒーローズクロス					
ウェポンケース×2					
エンブレム:デリバリー					
最大財産P:	14	残り財産P:	10		

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
実験体	P	N	
いくつかの少女	P 庇護	N 隔意	
"影"	P 同情	N 連帯感	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

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 基礎+3							
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	5	基+5	常時				リミット	
効果:	隠密時、攻撃力+lv×4 基礎+5							
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。基礎+3							
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							
妖精の手	1							
効果:								
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							

第一話にて、デビルズアライアンスを仲間と共に撃退した聡。しかしパラディンの負傷とプラスターの暗躍が投げ掛ける影に、まだ油断がならない状況が続く。てか、そもそもなんでコイツはこんな偉そうなの？ 通常世界線の初と聡が見たらなんていうだろうか……。なんかフォーリンラブとの過去の匂わせもあったし。段々何がしたいのかよくわからなくなっているRW聡君。二話のロイスはジェイミー西崎(!?)。なんでも感心している記者の友人だとか……。コイツが! ? 煽り記事を書いたりしないとかそんな感じなんですかね(適当)。ジャーム・ヴィラン関連以外で珍しく動く聡。待っている、必ず助け出す!(未来へ向かって走り出す)

<成長報告>
新規エフェクト:原初の紫:妖精の手。判定の安定感が何があんでも欲しかった。基礎50は流石に考え直した方がいいか……。しかし他に手段が思いつかない(IAが採用されるなら経験点が軽くなったイリーガルジョーカーを取る「かも」しれない。その場合は背徳のLV上げをなしにする)。エフェクトレベル:背徳の理1↑、デスストーカー1↑。これでだいたいのエフェクトレベルは打ち止めかしら。そういえば今さらだけどカヴァーヒーロー固定なの忘れてたのでちゃんとヒーローにしました(前はすいませんでした)。技能:射撃と調達に+1ずつ。流石にコネ:ヒーローマニアを取りました。今後取るとしたら射撃技能とメモリーかしら。原初の紫は流石に痛い。ただもうちょいなんか必殺技みたいな欲しいなあ。器用貧乏な構築に見えて来ちゃったよ。いや、他が濃すぎるんだけなんだけども。レスキューアクションが見切れて映ってないのでここに記載。『レスキューアクション』メジャー自動自身至近。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。

