

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	いつかの少女	

	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		同エンゲ不可。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 (39)		アーチャーソード基本だが状況次第でパワラン範囲。
餓えたる瞬き+背徳	射撃	12r+3		39 (42)		餓えたる瞬きでダイス-5されて追加行動。マイナス分を背徳で補う。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
アーチャーソード	エンブレム: ギャランティプラス
パワーランチャー	
パワーソース: ビサイド	
ヒーローズクロス	
コネ: 要人への貸し	
コネ: 手配師	
思い出の一品 (カスタマイズ元)	
ブランケット (カスタマイズ) 思い出の一品	
ウェポンケース×2	
ハイドアウト	
エンブレム: デリバリー	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
実験体	P	N		
いつかの少女	P 庇護	N 疎外感		
"影"	P 同情	N 連帯感		
ジェイミー西崎	P 誠意	N 嫌悪		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 残り財産P: 10

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							
デスストーリー	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							
原初の紫: 妖精の手	1	5	オート	視界	単体	自動		
効果:	判定の出目の一つを10に。シナリオLV回							
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ブラスターの暗躍が投げ掛ける影に、油断がならない状況が続く。ところで、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。でも意外とチームプレイ出来てんじゃん。ただのツンデレじゃねーコイツ。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>
新規工フェクト: 原初の紫: 妖精の手。公式シナリオ特有の無茶ぶり判定への対処用。基礎50は流石にキツ過ぎだ。余程のことがない限り使いたくない。それと、色々とお詫びがございませう。ハンドアウトで指定されているカヴァーですが、ヒーローだったのを忘れておりました。ワークスも既定のヒーローDですが、設定的にはUGNイリガールでもあるということにさせていただきます(実際にエンブレムも取得している)。で、そのエンブレムにもガバがございまして、「ギャランティプラス」ですが「財産ポイントに+10」の意味を「常備化ポイントに+10」だと勘違いして、+10された常備化ポイントでアイテムを常備化しておりました。調達を上げたりしてなんとか辻褃を合わせたので教してください。ちな、コネ: ヴィランネットの影は全然使えなかったので要人への貸しに変えました。ハイドアウトも取ってます(グルートに続き二つ目の隠れ家)。こんななんなんぼあっても良いですからねえ~(実際シナ1だし)。あとはデスストーリーを最大レベルに、加えてIA使用の許可が一応出たので早速「アイテムカスタマイズ」から「ブランケット」により「思い出の一品」をカスタマイズしています(貼った写真参照ですが、要はアイテムを改造するアイテムのこと)。意思判定に+1する代わりに、改造元アイテムを所持していない状態では逆に-1されるという効果。今後はメモリー、技能、レベル上げやアイテム取得に終始する予感。ただもうちょっとなんか、必殺技とか欲しいよね……欲しくない？ 器用貧乏感が凄いや……まあ周りが凄いや……ただ。最後に、「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。

