

キャラクター名
黒鉄 光 (くるがね ひかる)

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー ハヌマーン		ワークス	不良学生A	カヴァー	チームリーダー
	オプショナル	年齢		19	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	破壊	初期侵食率	38	%
出自	複数の兄弟姉妹がいる	経験	永劫の別れ	邂逅	師匠	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	9
感覚	1		0			1	(非装備時)	9
精神	2		0			2	戦闘移動	14
社会	2		0			2	全力移動	28

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	5		射撃			RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	1	2	調達	1	
運転：二輪	2		芸術：			知識：			情報：裏社会	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：BC	2	
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
決闘者の剣	白兵	4r+5	3	7		対象が単体の場合、更に攻撃+4
爆炎剣	白兵	8r+15		11		
	白兵	9r+15		11		
煉獄・葬炎閃	白兵	9r+15		40		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	特攻隊長
思い出の一品	デモンズシード
メモリアル	情報収集チーム
ブランクセット	縁の下の力持ち
スマホ	
アプリゲーム	
ソーシャルサービス	
ヤングカジュアル	
最強のふたり	
ペイントッドボディ	
歴戦の絆	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
神速の担い手	P	N		
アオサギ：赤	P 純愛	N 偏愛		
フォートレス：緑	P 信頼	N 恐怖		
月城羽鷲	P 信頼	N 恐怖		
ソフィア=霧谷	P 信頼	N 恐怖		
白金 すず	P 庇護	N 疎外感		
	P	N		

最大財産P: 6 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	2	2	メジャー			シンドローム		
効果：	C値-LV(下限7)							
炎神の怒り	3	3	メジャー/リア			肉体		
効果：	判定D+(LV+1) HP3消費							
先陣の火	3	2	セットアップ					
効果：	行動+LV×5 シーン1回							
凍てつく刃	6	3+1	オート	視界	単体			
効果：	自身以外のDR直前、DR+(1D+LV×3)上昇 ラウド`1回							
インフェルノ	1	4	メジャー		単体	シンドローム	100%	
効果：	ダメージが通った時、対象を行動済みにする シーン1回							
スピードスター	1	5	セットアップ				Dロイス	
効果：	DR+行動値 シーン1回 自身リアクション不可							
限界突破	1	3	セットアップ				80%	
効果：	ラウド`間「ラウド`1回」の以外1つをラウド`2回まで使える。シリアルV回							
スタートダッシュ	1	3	セットアップ					
効果：	戦闘移動、離脱可 シーンLV回							
悪の華道	1		メジャー	視界	効果参照			
効果：	約束事をエキストラたちに守らせる、1回の使用につき1つの命令。シリアルV回							
ワルの生き様	1		メジャー	視界	単体			
効果：	言葉にせずとも喧嘩や生き様で簡単な意図や内容を伝えられる。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

チーム「フォートレス」の創設者の一人であり現リーダー。要塞の意味を持つチーム名は、その名に相応しい絆の硬さを示す。面倒見の良い兄貴肌で、仲間のためならば命を賭けてでも前に出て戦い守ろうとする。傍から見れば少々危うい自己犠牲精神を持つ性格。「明らかに人の道を外れた者」、「仲間を不当に扱う者」、「弱者やカタギに必要以上に手を出す者」を敵にしながらも自身を慕ってくれる仲間たちを守り守られつつ、小さな自由を謳歌している。道を違えてしまったと判断した相手には、以前の仲間だろうとショックこそ受けるがチームリーダーとしての責任と、光自身の思う人としてのプライドがある故に容赦はしない。

児童養護施設クログナの前で捨て子として発見されて以来、そこで育つ。幼少時は内気だったのだが、施設で出来た友人たちの影響で徐々に積極的な性格になっていく。だが中学に入ってしばらくした頃に、施設にジャームが逃げ込んできてしまい、友人や育ての父母たちが目の前で惨殺されてしまう。当然、光自身も殺されかけたのだが、眼前のショッキングな光景で覚醒。仇であるジャームを焼き尽くした。あわやそのまま火事となりかけたが、生き残った少数の子供たちや職員との協力で何とか消火出来た。…が、このまま自分がここには幸運にも生き残った皆や院そのものに迷惑がかかる。そう考えてしばらくほとぼりを冷ますために、なるべく皆が寝静まる夜遅くに帰るようになった。この経験が相当応えたのか、「仲間が力尽きる」ことを人一倍恐れるようになっている。

その後、子供だとナメてかかる不良共を適当に伸していた所、走り屋として活動していた藤村真、金剛龍生たちと出会い彼らの走り、そして生き様に強い尊敬と憧れを抱く。藤村たちもそんな光に好感を抱いたのか、後輩として喧嘩の基本、走り屋のドラテク、そして何より人としての矜持と礼儀、信念を教え込まれた。現在でも彼らの教えは光の根幹に根付いており、自身も「人」であるために善悪を見極める目と、仲間を守る強さを求めている。所属こそしなかったが、チームDawnSeekersともその頃からの付き合いである。