

キャラクター名  
水上 刹那 (みかみ せつな)

プレイヤー名

シンドローム	バロール		ワークス	高校生	カヴァー	ヒーロー
	バロール			年齢	17	性別
オプション	覚醒	償い	衝動	自傷	初期侵食率	34 %
出自	資産家	経験	トラウマ	邂逅	友人	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	0	1	0			1	行動値	10
感覚	2	0	1			3	(非装備時)	10
精神	4	0	0			4	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	11		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術: 料理	1		知識:			情報: 噂話	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: ヒーロー	4	
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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
コネ: 噂好きの友人	
コネ: ヒーローマニア	
ヒーロークロス	
鉛	
財布	
携帯	
おうちのカギ	
お菓子	
音楽機器・ヘッドフォン	
ネックレス	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
母親	P 執着	N 悔悟		
鷺乃宮キョウ	P 感服	N 劣等感		
桐谷雄吾	P 信頼	N 不安		
	P	N		
	P	N		
申し子	P	N		

最大財産P: 4    残り財産P: 2

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							
小さき魔眼	6	3	セット					
効果:	攻撃力+LV×2							
コンセントレイト	2	2	メジャー					
効果:								
黒の鉄槌	6	1	メジャー					
効果:	攻撃力+LV×2+2							
黒星の門	4	2	メジャー					
効果:	同エンゲージでもエフェクト使用可になる。ダイスLV+1							
アンプリフィケーション	2	5	メジャー				Dロイス	
効果:	攻撃力+LV×5 1シナリオ3回							
暗黒の槍	4	3	メジャー					
効果:	装甲値無視 HP: -5 1シナリオLV回							
黒の咆哮	4	4	メジャー				80	
効果:	命中判定+LV×4 判定ダイス-2							
因果歪曲	1	3	メジャー				シンドローム	
効果:	範囲に変更 1シナリオLV回							
赤方偏移世界	4	2	セット					
効果:	行動値+LV×2 戦闘移動距離+10m							
時の棺	1	10	オート				100	
効果:								
暗黒螺旋	6	3	オート					
効果:	白兵攻撃に対してガード宣言した際に、相手にLV×5点のダメージを与える。1ラウンド1回							
ディメンジョンゲート	★	3						
効果:								
偏差把握	★							
効果:								

「僕は自分の家族(せかい)を壊してしまったけど、それでも、誰かの人生(せかい)を守れたらいいなって考えるんだ。」

高校生2年生、テンション高めで誰にでも明るく接するどこにでもいるような普通(?)の男の子。  
 家は父子家庭でお金持ち。でも父親とは不仲。  
 鷺乃宮キョウとは友人で、彼に誘われてヒーローになった。  
 ヒーローとして活動してるが、あまり正体を知られたくないため活動する際は仮面で顔を隠している。  
 ヒーロー時の格好は動きやすさ重視のため、見た目完全に私服。

UGNに協力するようになったのは、オーヴァードという事を周りに隠していたがうっかり偶然キョウに見つかって誘われる。その時はあまり自信がなかったが自分が役に立つかは分からないけど…、とヒーローになる。  
 そのうち何度か活動し、助かった人達の笑顔を見て自分も嬉しくなっていることを自覚。同時にもう自分みたいな思いをする人が減ってほしいと言う願いを持ち始め、協力するようになった。

小さいころに交通事故に会い、その時に母親に庇われ一命はとりとめるも母親は死亡。  
 冷たくなる母親を見て覚醒する。  
 またこの出来事が父親と不仲の原因にもなる。  
 この時の事は鮮明に覚えており、トラウマ。  
 元々明るい子ではあったが、この出来事から目をそらすための明るさ…かもしれない。  
 暴走時はこのトラウマがフラッシュバック。「あの時死ぬべきだったのは、自分だった。」

コードネームは自虐の意味を込めて

