

キャラクター名
近衛 稔 (このえ なつめ)

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス		ワークス	ヒーローA	カヴァー	技術者
	モルフェウス			年齢	27	性別
オプション	覚醒	渴望	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
出自	安定した家庭		経験	ヴィラン被害者	邂逅	恩人 (PC3)

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	2	1	0	2		5	行動値	9
感覚	4		0			4	(非装備時)	9
精神	0		1			1	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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
聖剣の王者	白兵	6r+1		15		命中0、攻撃LV+7、ガード3
インフィニティウェポン	白兵	6r+1		14		コスト9 武器 (14) +コンセ+加護+咎人 (25)
水晶の楔	白兵	12r+1		39		コスト13 武器 (15) +コンセ+加護+咎人 (30) +クリスタ (18)
水晶の楔@100	白兵	16r+1		63		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ヒーローズクロス	
カテゴリ:ベテランヒーロー	
スポンサード	
思い出の一品	
+メモリアル	
ハイドアウト	
コネ:要人への貸し	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
遺産継承者<レガシー>	P	N		
マグマシャーク	P 尊敬	N 悔悟		
後輩ヒーロー	P 誠意	N 不安		
シナリオ:光輝の双剣<リバーブライト>	P 連帯感	N 猜疑心		
オールドクロウ	P	N		
提供くん	P	N		
イトワール・デュ・オールド	P	N		

最大財産P: 6+4 残り財産P: 6

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:モルフェウス	3	2	-	-	-	-	-	
効果:	C値を-LV(下限値7)							
スピードクリエイト	1		イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果:	マイナーアクションで武器作成エフェクトを使用可能。他エフェクト組み合わせ不可。1シーン1回							
物質合成	1	5	メジャー	至近	自身	自動	100	
効果:	武器2つを選択し、ステータスを合計したアイテムを取得して装備する。1シーン1回							
インフィニティウェポン	7	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	白兵武器を作成 (攻撃力Lv+7)							
砂の加護	5	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果:	判定ダイス+LV+1個。1ラウンド1回							
水晶の剣	5	6	メジャー	-	単体	対決	-	
効果:	シナリオ間、選択した武器の攻撃力LVx2。1シナリオ3回まで							
咎人の剣	5	4	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果:	エフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃LVx5。インフィニティウェポンで生成した武器を使用							
クリスタライズ	5	4	メジャー	-	-	対決	100	
効果:	エフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力+LVx3。装甲無視、1シナリオ3回まで							
成分分析	★	-	メジャー	-	自身	自動	-	
効果:	物体の構成要素を瞬時に割り出し、そこに含まれている元素とその性質を正確に把握する。							
贗作師	★	-	メジャー	-	自身	自動	-	
効果:	見たことのある物品の複製品を錬成するエフェクト。							
チャンピオンズマスク	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	ヒーローとしての姿で人前に出ても、正体が露見しなくなるエフェクト。							
フェイマスヒーロー	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	ヒーローとしての活躍が第三者やメディアを通じてすぐに多くの人間に知れ渡ることを表すエフェクト。							
レスキューアクション	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	事件現場に残された人々を救出し、安全な場所まで退避させるエフェクト。							

鮮明に脳に焼き付いた記憶がある。
「逃げると促す声、大きな背中、弾ける音、赤い色、ぐしゃりと潰れた綺麗な箱、血におい、嘲笑。
助けが欲しくて、助けて欲しくて、ただただ夢中で走って——
きっと今日は、誰かの幸せな日だったはずなのに。」

ヒーローの青年。
幼い頃、ヴィランに目を付けられ追われていたところを男性 (PC3) に救われた。
その一件の衝撃か、あるいは強い感情が引き金となったのか、ほどなくしてオーヴァード能力に目覚め、ヒーローとして活動することに。
助けてくれた男性が行方不明となったことに憤りを覚え、独自に調査を行いながらも、「力を得たのだから自分もまた誰かのために」という信念を掲げるヒーローだったが、自分が狙われた件の主犯であったヴィラン組織の存在が明るみになり、討伐に向けて体制が組まれた時、壁に直面する。
知名度が低かった彼は、その重要な任務にあたることを許されなかったのだ。
組織が壊滅し、事態は一端収束したが、武器商人ヴィランの線が潰えたわけではないことを知った彼は在り方を変えていく。
「向き合うことすら許されないとこのなら、手が届くところまで駆け上がってみせる。
次にその片鱗が見えた時、自分がその場に赴くために、果てなき「上」を目指して彼は任務を繰り返す。
救出された「恩人」がヒーローとしての活動を始めたことも、何かと自分と比較されるポジションにいることも知っているのだが、自分を庇ったことで彼の人生が一変してしまったという引け目に加え、「ポイント至上主義」と陰口を叩かれる現状を鑑みて名乗り出られずにいる。
(ライバルだなんてとんでもない、とても及ばない、と本人は恐縮しているが表には出せない)
ヒーローとして恩に報いたうえで、いつか謝罪と感謝を伝えたい。
「自分のせいである人が死んだ」と周囲に言われるのは仕方がないとしても、自分は「あの人のおかげで自分がある」とし、彼の行いを悲観的に捉えることを避けようとしている。