

キャラクター名  
花屋敷 歎多

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	奇術師	カヴァー	ヒーロー
	エンジェルハイロウ				
オプション		年齢	13	性別	男
覚醒	感染	衝動	妄想	初期侵食率	33 %
出自	結社の一員	経験	大成功	邂逅	親友：乙姫

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	0	0		1	1	行動値	20
感覚	6	1	1		1	9	(非装備時)	20
精神	2	0	0			2	戦闘移動	25
社会	0	0	0		1	1	全力移動	50

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	11		RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	5	
運転：			芸術：奇術	2		知識：レネゲイド	2		情報：噂話	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：ヒーロー	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：裏社会	1	
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
必中の弓(トリック道具)	射撃	10r+22		11		外すと暴走する。この武器を使用した攻撃判定にはダイスペナルティ無効。照準器適用。
1後、3+4	射撃	11r+25		54+1D		C値7。侵蝕(3+4)
1後、3+4+5	射撃	11r+25		54+1D		C値7。侵蝕(3+7)。対象2体。
1後、3+4+7	射撃	14r+25		87+1D		C値7。侵蝕(3+8)

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	
サイドリール	
コネ：噂好きの友人	
コネ：ヒーローマニア	
コネ：情報屋	
照準器	
ウェポンケース	

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
遺産継承者：必中の弓P		N		
母親	P 遺志	N 悔悟		
オケラ獣人	P 友情	N 劣等感		
火鉢鉄華	P 信頼	N 不信感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 12    残り財産P: 3

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							
デスストーカー	7	-	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果：	隠密状態で行う攻撃の攻撃力+[Lv*4]。侵蝕+5。侵蝕ボーナスでエフェクトLvは上がらない。							
陽炎の衣	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	隠密状態になる。この隠密状態はメインプロセス終了時まで継続する。敵とエンゲージしてても可能。1シーンLv回。							
光芒の疾走	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：	戦闘移動を行う。離脱可能。封鎖の影響を受けない。シーンLv回。							
コンセ：エンハイ	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：	C値-LV(下限値7)。							
見えざる死神	5	2	メジャー	武器	-	対決	-	
効果：	ダイス+1個。攻撃力+[Lv*3]。隠密状態で使用可能。							
光速の剣	2	1	メジャー	武器	-	対決	-	
効果：	隠密状態で使用可能。このエフェクトを組み合わせた攻撃にガードを行えない。カバーリングを行った場合、ガードを行ったものとしてダメージを算出できない。シナリオLv回。							
ワンショットツーキル	2	3	メジャー	武器	2	対決	-	
効果：	射撃攻撃の対象を2体に変更。シナリオLv回。							
マスヴィジョン	5	4	メジャー	-	-	対決	100	
効果：	組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv*5]。シナリオ3回。							
鏡の盾	4	8	オート	効果参照	効果参照	自動	100	
効果：	あなたにHPダメージが適用した直後に使用する。あなたにHPダメージを与えたキャラクターを対象とする。対象はあなたが受けたHPダメージと同じだけHPダメージを受ける。ただし、対象がうけるHPダメージの上限は[Lv*20]までである。1シナリオ1回。							
天使の外套	1							
効果：	任意の姿に見せかける。							
天使の絵具	1							
効果：	任意の映像を映し出す。							
スポットライト	1							
効果：	任意の場所に光源を出現させる。							
七色の直感	1							
効果：	感情をオーラで認識できる。体調を見る事も可能。							

マジシャンをしている少年。  
座長の勤めで広告活動としてヒーローをやり始めた。コンプライアンス活動の一環。  
メインはあくまでマジシャンで、ヒーロー活動中でもサーカス団の売り込みの為にマジックを披露している。

子供ながらその腕は確かで、実力はトップヒーローに引けを取らない。  
ただ本人はあくまで、自分の本業はマジシャンでヒーローは副業(あるいは広報活動の1つ)のつもりなので、ヒーローの活動時間は短め。  
またランキングを上げ過ぎると奇術師としての時間が減る為、手柄を譲渡する等して意図的に抑えている。  
戦闘中であっても派手な演出を仕込んだり、マジックの方に集中し過ぎて攻撃をまともに受けるなど根っからのエンターテイナー。  
思考や労力の8割を演出に費やしており、戦闘だけに集中すれば...とよく言われているが本人はどこ吹く風。

D.U.S.T地区の出身で、戦闘に怯える仲間の子供を見てきた事が大きな要因で戦闘中は見るものに恐怖を与えない事に努めている。  
戦闘は所詮は暴力であって非力な市民にとっては残酷であり恐怖の対象(内容はどうであれ)、という認識。  
その為、どんな不利な状況であっても見ているものへの恐怖感を和らげる為にマジックを披露する。  
ヒーローが街を守っても日頃から銃声や打撃音のする世界は平和とは言えない。  
例えば命が助かって心にもトラウマを負ってしまうなら意味がない。それ故に彼はマジシャンとして戦い続けている。

ヒーローがみんなの笑顔を守る存在なら、マジシャンはみんなに笑顔を届ける存在だ。そんなマジシャンを彼は目指している。

【以下余談】