キャラクター名
黒子　テツ

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハィロゥ オルクス	ワークス	クライムファイター	カヴァー	レスキュー
オプショナル		年齢	32	性別	男
覚醒	渇望	衝動	闘争	初期侵食率	33 %
出自	誠凛高校バスケ部	経験	幻のシックスマン	邂逅	光

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	0		1			1
感覚	4		0	1		5
精神	2		0			2
社会	2		0			2

HP	24
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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			交渉		
回避			知覚	11	6	意志	1		調達	3	
運転：4輪車	1		芸術：			知識：心理学	3		情報：ヒーロー	1	5
運転：			芸術：			知識：			情報：ヴィラン	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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
知覚ドッジ（ノーマル）		10r+26				光の指先＋R:エンハイ＋神の眼　5
知覚ドッジ（代理）		10r+26				光の指先＋R:エンハイ＋神の眼+運命の切り替え 8
知覚ドッジ（100↑）		14r+29				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
思い出の一品	
サーチレーダー	
コネ：ヒーローマニア	
コネ：Vネットの影	
ヒーローズクロス	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
光使い	P 親近感	N 猜疑心		
テツニ号(犬)	P 連帯感	N　偏愛		
コンポジットゲート	P 連帯感	N　嫉妬		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:　10	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								
光の指先	3	2	ﾒｼﾞｬｰ/ﾘｱｸｼｮﾝ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	Dロイス	
効果：Dロイス：光使い　判定のダイス+[Lv+2]個								
神の眼	1	1	ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身	知覚	-	
効果：ドッジ：知覚								
R:エンハイ	3	2	ﾘｱｸｼｮﾝ	至近	自身	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：C値-3								
ミラーイメージ	2	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	至近	自身	-	80↑	
効果：ラウンド中ドッジ判定のC値を-1（最低6）攻撃力を-5								
要の陣形	2	3	ﾒｼﾞｬｰ	視界	三体	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：対象：3体に変更								
天使の階梯	3	5	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	交渉	80↑	
効果：対象が次に行うメジャーアクション判定のC値を-1(下限6)し、さらにその判定の達成値を+[Lv*2]する。								
陽炎の亡霊	1	6	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	100↑	
効果 :"自身がドッジの判定に成功した直後に使用する 自身はメインプロセスを行なう このメインプロセスは行動済みでも行なうことができ、行っても行動済みにならない"								
ハンドリング	3	1	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果 :シーン登場時、動物を代役にする　シーン中知覚判定の達成値を+Lv*3し、<アニマルテイマー>が使用不能となる　ステータスは共有する								
運命の切り替え	3	3	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	-	
効果 :"対象がリアクションのドッジ判定に失敗した場合、自身が代わりにドッジ判定を行える その判定に成功した場合、対象はその攻撃を回避できる"								
反転する運命	1	4	ｵｰﾄ	視界	自身	自動	ﾘﾐｯﾄ	
効果 :"前提：<運命の切り替え> <運命の切り替え>と組み合わせて使用する 同時に使用した<運命の切り替え>の判定に成功した場合、本来の効果に加えてその攻撃を行なったキャラクターに命中させる（リアクション不可）"								
力の法則	3	4	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	100↑	
効果：自身以外のダメージ判定でダメージを+(Lv+1)D								
妖精の手	3	4	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	-	
効果：対象の判定のダイス一つの出目を10に変更　判定中にも使用できる　1回の判定に1回まで								
隠された世界	1	1d10	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	100↑	
効果 :"対象が行なう「対象：単体」ではない攻撃の判定が行われる直前に使用する その攻撃の対象を単体に変更する　対象はあらためて選択させること"								

僕は影だ。
でも影は光が強いほど濃くなり、光の白さを際立たせる。

普段はハンドリングとしてテツニ号が表に立っている（ハスキー柄のポメラニアンと言った感じ、かわいい）
実態は影の薄い青年。中学高校とバスケをやってきたが、高校の時負けられない試合で超能力に覚醒。
その覚醒した超能力にすら気づかれない脅威の影の薄さを誇る。
高校卒業後色々あって受けた検査でレネゲイドウイルスに感染してることがわかり、なし崩しにUGNへ。

まりあの事件でパンデミックを止められなかった無力感からか、ジャンプ特有の修行編に突入してしまう。
レネゲイドウォー世界で混沌を極めた世界に対し、黒子テツが見つけた戦い方とは……
やはり”影”であった。クライムファイターとして世間に認知されなかろうと人を救い悪と戦うヒーローになった。

ヒーローネームは間違えて本名で出したら通ってしまったのでそのまま。どう呼ばれようと気にしていない。

チャパレ
ｵｰﾄ　トリックシード　ハンドリングLV3　侵食+1　シーン中知覚+9

キャラクター名
黒子　テツ

プレイヤー名

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
拡散する世界	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果 :"対象が「対象：自身」ではないメジャーアクションを宣言した際に使用する 自身はHPを20点消費し、そのメジャーアクションの対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更する 対象はこの効果を拒否できる"								
ヴィランチェイサー	3	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：　"<知覚>と<情報：>の判定の達成値に[Lv+2]する このエフェクトは侵蝕率によってレベルアップしない"								
雑踏の王	1							
効果 :"超人的な知覚能力によって、雑踏に紛れた敵を探す、人混みの中を誰にもぶつからず通り抜けることなどが可能になる <知覚>による判定が発生する場合がある"								
透明存在	1							
効果 :領域を調整して自分の行動が他人の意識を引かないようにするエフェクト。ただし実体が透明化したわけではないため、無機質なカメラやオーヴァードには効果を持たない。GMは知覚を使った判定を行わせてもいい。ステルスにはぴったりのエフェクトだろう。								
探知する光	1							
効果 :"散乱する光によって、周囲の地形や人の位置をレーダーのように読み取る 知覚による判定を行なう場合あり、GMは戦闘中の使用を禁止してもよい"								
猟犬の鼻	1							
効果 :嗅覚を視覚と直結し、においの粒子や細菌、粉塵などを見分けることができるようになる　さらに一度でも”見た”においや粒子を覚えておくことができる								
七色の直感	1							
効果 :"五感の認識を関連付け、対象の感情を""オーラ""のように読み取る　対象の負傷や病気による容体変化なども感じることができる 対象がオーラを隠そうとする場合、使用者の<知覚>と対象の<意思>で対決"								
不可視の領域	1							
効果 :Lv×1000㎡（Lv×10アール）の特定の領域を隠蔽できる。隠蔽された領域は目に見えていても知覚されることはない。見つける場合は知覚で対決								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								