

キャラクター名  
茅花 正義

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス		ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	
	ウロボロス					
オプション			年齢	15	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	殺戮	初期侵食率	47	%
出自	ヒーローの子	経験	ニュース	邂逅	同行者	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	2	0	0			2	行動値	9
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	9
精神	4	1	0			5	戦闘移動	14
社会	0	0	0	1		1	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			射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
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
必中の弓	射撃	2r+10		11		HR91 外すと暴走する

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
黄蝶コスチューム		1			

合計装甲: 1 合計回避: 0

所持品	
ヒーローズクロス	
メモリー: 親父に負けた日	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
遺産継承者【必中の弓】	P	N		
継承種	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 残り財産P:

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								
C.ウロボロス	3							
効果: 安定と信頼								
極限暴走	1	初期+3	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果: オーヴァードに1点でもHPDを与えたとき→+BS暴走を受けた際にも								
レックレスフォース	5	初期+2	常時	至近	自身		暴走	
効果: メジャー判定+S L D								
背徳の理	5	3	オート	至近	自身	自動		
効果: ダメージ与えたときor暴走時使用。シーン間判定ダイス+LV*2								
悪食の贄	1	2	オート	至近	自身	自動	シナ1	
効果: ダメージ与えたときシーン●回の回数を1回復する								
破壊の渦動	1	5	オート	至近	自身	自動	シナLV	
効果: ダメージ与えたときシーン中装甲無視								
喰らわれし贄	5	1	オート	至近	自身	自動	シーン1	
効果: ダメージ与えたとき攻撃力+LV*3								
L灰燼に帰すもの	5	4	メジャー		対決	シンド	リミット	
効果: 喰らわれし贄中攻撃力+LV*5。使ったら喰らわれし贄の効果切れる								
無業の影	1	4	メジャー				R1	
効果: あらゆる判定と組み合わせられる。精神で判定できる								
原初の赤【ブルータルウェポン】	3	5: 初期+3	メジャー	武器		白/射		
効果: うなれ! 俺の武器! 攻撃力+LV*3暴走なければ判定-2D								
マイトフォーサムワン	1	1d10	イニシア	至近	自身	自動	D	
効果: 即座にメインプロセス シナ1								
原初の紫【異形の守り】	1	1+2	オート					
効果: 重圧受けてもバステを受けた直後に暴走以外1つ回復								
	★							
効果:								

父親がコキユーツ。それは彼にとっては重荷だった。幼い頃からオーヴァードとして覚醒していて、なんのために強くなるかもわからず、ただただ鍛える。そんな日々を過ごしていた。父親が世間から何と言われているか知っている。永遠の二番手。No1になれない男。それを気にしている父が格好いいとは思えなかった。自分がNo1になると背中を追い、息子の自分もゆくゆくはNo1になるように育てているのだと聞いた。目指せ2世代No1? 巻き込まないでいただきたい。何度反発しても鍛錬の時間になると引きずり出されてしごかれる。自分の時間をほとんど持つことができず、学校でも友達という友達ができなかった。近づいてくる人はいたが、親父の名前を自分の後ろに見ているというのがありありと感じられたからだ。反抗期というやつに入っていた俺は、親父が遠征するたびに鍛錬をサボり、遊びに行ったりゲームをしたりして過ごす時間が増えていた。特に、RPGが好きだ。RPGの主人公は自由だ。傍若無人な風舞をしても怒られないし、徐々に仲間が増えていき、支え合って悪を倒す。このまま父の後を継いだら、自分の世界はこんな色にはならないだろうと思った。それは、憧れで、フィクションだからこそある世界だと思った。そんな灰色な日々が転機が訪れた。そこで、“彼”と出会った。ウィランの襲撃を受け、手も足も出ない俺をチームで助けてくれた。ヒーローは一人で戦う父しか身近でなかった。彼とその仲間たち2人は、自分にとっての英雄となった。これは、現実だった。仲間と一緒に誰かの英雄になりたい。そう思い、ヒーローに向き合うことにした

コンセプトは残念な子。ダブルクロスはエフェクト探すの時間かかっちゃう。某RPGのようにつぼわったり小さなメダル探したりタンク漁ったりしたいんだけど犯罪になっちゃうから、敵のアジトでやるね。書いておけばスレさんはきっとFS判定作ってくれるはず。

PC1 カヴァー/ワークス 自由/自由 年齢: 10代中~20位迄 人をお願いします。貴方はNO2ヒーロー【コキユーツ】の子供だ。彼の後継者として厳しい鍛錬を課されているヒーロー候補生。貴方は過去にとあるヒーローに救われた経験を持つ。【コキユーツでは無い】それに憧れ、自身も又人を救える漢に成らんと、父では無く彼の様なヒーローを目指す事となった。近々ヒーロー試験が有るので、それを目標に日々鍛錬を積んでいる。

ビルド予定  
原初の黄 活性の霧