

## ワイルドタイガー (錦木・T・虎徹)

正義の壊し屋と渾名されるバディヒーローです。PLがワイルドタイガーを選択した場合、相棒のバーナビー・ブルックスJrはGMが運用するNPCとなります。

「ワイルドに吼えるぜ！」

「びよんびよん跳ねてお耳がながーい。

可愛い兎ちゃんみたいだな」

「バニー、信じてもいいんだな？」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【16】			
初期能力値	カ3	耐4	速2	知2	魔2	器5	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
5ミニッツハンドレッドパワー	3	8
<p>説明：5分間、肉体的な能力を100倍にします。自然治癒力や感覚を強化することも可能です。</p> <p>効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=5分間/5ラウンド経過するまで肉体系能力値の&lt;力強さ/耐久力/速さ&gt;を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。レベル2=ハンドレッドパワーを発動している状態で待機するとHPが1d6点回復します。レベル3=ハンドレッドパワーを発動している状態で意識を集中させるとすべての五感に關係する判定に成功できます。</p>		

キャラクター能力	タイプ
ドジ漢	汎用
<p>説明：類い希なるドジ属性を表します。素敵に不敵に完璧にドジることができます。しかし、だからこそ、そのドジを精神力でコントロールすることもできます。</p> <p>効果：ファンブルレートが【常時-1】されます。自分の判定のサイコロ1つをMP【10点】消費することで1つだけ6の出目に変更できます。これは判定1回につき1度だけ可能です。</p>	
ベテラン	特殊
<p>説明：経験を積んだベテランであることを表します。その経験量を活かすことで自らの得意分野を応用することができます。</p> <p>効果：すべての行為判定を任意の能力値で代用して判定ことができます。ただし、この代用判定で振ったサイコロの出目の【6】はヒーローでも【10】ではなく【6】として数えます。</p>	

プレイヤー	カンバニーポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右肩：	左肩：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	27 >>>	
MP	22 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称：ロンリーチェイサー	2点(装着/使用)
効果	常時：騎乗判定+7
名称：ワイヤーシュート	1点(装着/使用)
効果	宣言：トリックアタックに《束縛》を追加します。
名称：ニューワイルドタイガースーツ	3点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少10 付属：グッドラックモード、ワイルドシュート
名称：グッドラックモード(付属)	2点(装着/使用)
効果	宣言：直後のアタックのサイコロから任意のもの1つを選択して6の出目に変更します。
名称：ワイルドシュート(付属)	1点(装着/使用)
効果	宣言：器用さ判定+3 宣言：トリックアタックに《束縛》を追加します。
名称：アイパッチ	0点(装着/使用)
効果	常時：これを着けていれば私服であっても正体がバレなくなります。

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【2】	
<日常>	娘の楓(かえで)との約束が守れない!		
→結果	MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		
<戦闘>	ワイルドシュートを操作ミス!		
→結果	バーナビーと一緒にバインド状態に陥ります。		

## 真ワイルドタイガー (錦木・T・虎徹)

本来の姿に戻ったワイルドタイガーです。過去の記録と仲間たちの彼に関する記憶を改竄されており、彼がヒーローであることを覚えている人間は限られています。

「娘一人助けられねえで……」

「なにがヒーローだあああああッ！」

「嘘だろ、みんな忘れちゃったのかよ」

「さあて、ワイルドに吼える、か」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV	
				【17】		
初期能力値	カ3	耐5	速2	知2	魔2	器6
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
3ミニッツハンドレッドパワー	3	7
<p>説明：3分間、肉体的な能力を100倍にします。自然治癒力や感覚を強化することも可能です。能力が減退しています。</p> <p>効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=3分間/3ラウンド経過するまで肉体系能力値の&lt;力強さ/耐久力/速さ&gt;を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。レベル2=ハンドレッドパワーを発動している状態で待機するとHPが1d6点回復します。レベル3=ハンドレッドパワーを発動している状態で意識を集中させるとすべての五感に関係する判定に成功できます。</p>		

キャラクター能力	タイプ
ベテラン	特殊
<p>説明：経験を積んだベテランであることを表します。その経験量を活かすことで自らの得意分野を応用することができます。</p> <p>効果：すべての行為判定を任意の能力値で代用して判定ことができます。ただし、この代用判定で振ったサイコロの出目の【6】はヒーローでも【10】ではなく【6】として数えます。</p>	
ロンリーヒーロー	特殊
<p>説明：司法局の認可無しに独自の正義で行動する非合法的なヒーローであることを表します。</p> <p>効果：スポンサーがないため、ランキングやアピールによってスポンサーポイントを獲得することができません。しかし、ヒーローとして活動するだけの資本金=パーソナルポイント(PP)を持っており、個人でW&amp;Sを用意することが可能です。</p>	

プレイヤー	パーソナルポイント	
	初期【3】Pt	現在 Pt

表の顔	SP保証値	ワークス=PP獲得
殺人犯	OPt	信じてくれる協力者を得る。

表の顔の詳細
マーベリックに嵌められて殺人犯の濡れ衣を着せられてしまった。

変動点	最大値	現在値
HP	30 >>>	
MP	23 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称：ワイヤーシュート	1点(装着/使用)
効果	宣言：トリックアタックに《束縛》を追加します。
名称：ワイルドタイガースーツ	1点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少3 付属：戦友の魂/ベンさん
名称：戦友の魂/ベンさん(付属)	0点(装着/使用)
効果	常時：MP消費半減(切り上げ) 常時：MPダメージ半減(切り上げ)
名称：ベンさんのタクシー	1点(装着/使用)
効果	宣言：騎乗修正+3
名称：アイパッチ	0点(装着/使用)
効果	常時：これを着けていれば私服であっても正体がバレなくなります。
名称：	点(装着/使用)
効果	
名称：	点(装着/使用)
効果	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	心が折れそうになる！		
→結果	MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		
<戦闘>	ロックバイソンのタフネスアタックを喰らう！		
→結果	HPダメージ【10点】《貫通》を受けます。		

## ワイルドタイガー1M (錦木・T・虎徹)

1度は能力減退を理由に引退した「正義の壊し屋」ワイルドタイガーが、堂々と「ワイルドタイガー1ミニット」となって帰ってきた！ その能力は1分限定！！

「能力が無くなって皆に馬鹿にされても、ヒーローにかじりついて生きてやるさ」

「そうだな、パニーちゃん。  
——ワイルドに吼えるぜ！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【18】			
初期能力値	カ3	耐5	速2	知2	魔4	器6	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
1ミニットハンドレッドパワー	3	6
説明：1分間、肉体的な能力を100倍にします。自然治癒力や感覚を強化することも可能です。 効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝1分間/1ラウンド経過するまで肉体系能力値の<力強さ/耐久力/速さ>を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。レベル2＝ハンドレッドパワーを発動している状態で待機するとHPが1d6点回復します。レベル3＝ハンドレッドパワーを発動している状態で意識を集中させるとすべての五感に関する判定に成功できます。		

キャラクター能力	タイプ
ドジ漢	汎用
説明：類い希なるドジ属性を表します。素敵に不敵に完璧にドジることができます。しかし、だからこそ、そのドジを精神力でコントロールすることもできます。 効果：ファンブルレートが【常時-1】されます。自分の判定のサイコロ1つをMP【10点】消費することで1つだけ6の出目に変更できます。これは判定1回につき1度だけ可能です。	
ベテラン	特殊
説明：経験を積んだベテランであることを表します。その経験量を活かすことで自らの得意分野を応用することができます。 効果：すべての行為判定を任意の能力値で代用して判定ことができます。ただし、この代用判定で振ったサイコロの出目の【6】はヒーローでも【10】ではなく【6】として数えます。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右肩：	左肩：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	31 >>>	
MP	28 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称：ロンリーチェイサー	2点(装着/使用)
効果	常時：騎乗修正+7
名称：ワイヤーシュート	1点(装着/使用)
効果	宣言：トリックアタックに《束縛》を追加します。
名称：ニューワイルドタイガースーツ	3点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少10 付属：グッドラックモード、ワイルドシュート
名称：グッドラックモード(付属)	2点(装着/使用)
効果	宣言：直後のアタックのサイコロから任意のもの1つを選択して6の出目に変更します。
名称：ワイルドシュート(付属)	1点(装着/使用)
効果	宣言：器用さ判定+3 宣言：トリックアタックに《束縛》を追加します。
名称：アイパッチ	0点(装着/使用)
効果	常時：これを着けていれば私服であっても正体がバレなくなります。

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【2】	
<日常>	娘の楓(かえで)との約束が守れない！		
→結果	MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		
<戦闘>	ワイルドシュートを操作ミス！		
→結果	バーナビーと一緒にバインド状態に陥ります。		

# バーナビー・ブルックス Jr [1]

スーパールーキーのバディヒーローです。PLがバーナビー・ブルックス Jr を選択した場合、相棒の「ワイルドタイガー」はGMが運用するNPCとなります。

「僕の人生の3分を貴方が無駄にしたこと  
一生忘れませんから」

「僕はパニーじゃない！ バーナビーです！」  
「貴方を信じてみようと思ったのに！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【14】			
初期能力値	カ3	耐3	速3	知3	魔3	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
5ミニッツハンドレッドパワー	1	6
説明：5分間、肉体的な能力を100倍にします。自然治癒力や感覚を強化することも可能です。 効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=5分間/5ラウンド経過するまで肉体系能力値の<力強さ/耐久力/速さ>を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。  ※ルーキーであるバーナビーはワイルドタイガーに比べると実戦の経験が少なく、NEXT能力の応用力では劣っています。		

キャラクター能力	タイプ
バディアクション/ワイルドタイガー	特殊
説明：相棒のワイルドタイガーとコンビで行動することで飛躍的に成果を高めることができる連携能力を表します。 効果：自身の行為判定の達成値に相棒の判定の達成値を加算して合計、またはその逆に相棒の達成値に加算して合計をすることができます。この能力を持つのがNPCである場合、GMが「相棒が協力する」と判断したシチュエーションでのみ効果を発生します。	
ヒーローアカデミー	汎用
説明：ヒーロー養成学校の出身であり、そこで様々な訓練を積んできたことを表します。  効果：過去にその技術を学んでいたと宣言することで戦闘以外の行為判定に【+10】の修正を得ることができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右腕：	左腕：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	24 >>>	
MP	24 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称：ロンリーチェイサー	2点(装着/使用)
効果	常時：騎乗修正+7
名称：バーナビースーツ	3点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少10 付属：グッドラックモード、ライトニングブースター
名称：グッドラックモード(付属)	2点(装着/使用)
効果	宣言：直後のアタックのサイコロから任意のもの1つを選択して6の出目に変更します。
名称：ライトニングブースター(付属)	3点(装着/使用)
効果	宣言：速さ判定+10 (狭い場所では使用することができない)
名称：	点(装着/使用)
効果	
名称：	点(装着/使用)
効果	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	ショックなことがあってハンサムエスケープ！		
→結果	その場から離脱する。次の登場判定-10		
<戦闘>	「こっちは親を殺されているんだ！」と冷静さを失う。		
→結果	ファンブルレート-1		

## バーナビー・ブルックス Jr [2]

新たなキング・オブ・ヒーローです。PLがバーナビー・ブルックス Jr を選択した場合、相棒の「ワイルドタイガー」はGMが運用するNPCとなります。

「虎徹さんは優しいですね」

「我々ヒーローは、

シュテルンビルト市民の味方です」

「貴様あ！？ 反撃があ！！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【14】			
初期能力値	カ3	耐3	速3	知3	魔3	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
5ミニッツハンドレッドパワー	1	6
<p>説明：5分間、肉体的な能力を100倍にします。自然治癒力や感覚を強化することも可能です。</p> <p>効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=5分間/5ラウンド経過するまで肉体系能力値の&lt;力強さ/耐久力/速さ&gt;を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。</p> <p>※ルーキーであるバーナビーはワイルドタイガーに比べると実戦の経験が少なく、NEXT能力の応用力では劣っています。</p>		

キャラクター能力	タイプ
パディアクション/ワイルドタイガー	特殊
<p>説明：相棒のワイルドタイガーとコンビで行動することで飛躍的に成果を高めることができる連携能力を表します。</p> <p>効果：自身の行為判定の達成値に相棒の判定の達成値を加算して合計、またはその逆に相棒の達成値に加算して合計をすることができます。この能力を持つのがNPCである場合、GMが「相棒が協力する」と判断したシチュエーションでのみ効果を発生します。</p>	
キング・オブ・ヒーロー	特殊
<p>説明：ランキングの頂点に立つヒーローに与えられる称号です。新たに獲得する場合、任意のキャラクター能力を1つ封印します。</p> <p>効果：このキャラクター能力を持つ者がヒーローであることを明らかにして行った提案は敵対している関係であったり、大きな損害を被るものであったりしないのであれば「さすがはキング・オブ・ヒーロー」と感心されて必ず受理されることになります。</p>	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右腕：	左腕：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	24 >>>	
MP	24 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ロンリーチェイサー	2点(装着/使用)	
効果	常時：騎乗修正+7	
名称：バーナビースーツ	3点(装着/使用)	
効果	常時：HPダメージ減少10 付属：グッドラックモード、ライトニングブースター	
名称：グッドラックモード(付属)	2点(装着/使用)	
効果	宣言：直後のアタックのサイコロから任意のもの1つを選択して6の出目に変更します。	
名称：ライトニングブースター(付属)	3点(装着/使用)	
効果	宣言：速さ判定+10 (狭い場所では使用することができない)	
名称：王者の風格	0点(装着/使用)	
効果	宣言：MPを3点消費することで自身の行為判定のサイコロを1個だけ増加することができます(重複不可)。	
名称：	点(装着/使用)	
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	ショックなことがあってハンサムエスケープ！		
→結果	その場から離脱する。次の登場判定-10		
<戦闘>	「こっちは親を殺されているんだ！」と冷静さを失う。		
→結果	ファンブルレート-1		

## ブルーローズ[1] (カリナ・ライル)

ヒーロー界のスーパーアイドル。「氷の女王様」というキャラ付けのヒーローです。歌手デビューの条件としてヒーローになっており、ヒーロー業への悩みを抱えています。

「私の氷はちょっぴりコールド、  
貴方の悪事を完全ホールド！」  
「来てあげただけでもありがたく思いなさい」  
「アンタはなんでヒーローやってんの？」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【12】			
初期能力値	カ2	耐2	速3	知3	魔5	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
氷を操る/クライオキネシス	2	4

説明：凍気を自在に操ることができます。  
効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝プラスターアタック《氷結》を使用することが可能になります。レベル2＝判定代用/魔力(氷)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。  
※氷結＝最終的なダメージが【10】以上のとき、目標をバインド状態にします。バインド状態のキャラクターは移動と攻撃ができなくなり、すべての抵抗判定の達成値が半減します。自らのシーンに行動権を1回使用することで復帰することが可能です。

キャラクター能力	タイプ
シンガー	汎用

説明：歌い手の才能を持ち、それを花開かせるためのたゆまない修練を積んできたことを表します。

効果：歌うことによってアピールし、SPの獲得量を+1することができます。あくまでも歌によるボーナスであるため、歌うことができなければこの効果は発揮されません。

ヤングパワー	特殊
説明：若いヒーローであることを表します。若さとは未熟であるということですが、若さゆえの爆発力も期待できます。	
効果：行為判定の達成値が気に入らなかった場合、その判定のサイコロを振り直すことができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【4】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
両腕：	両脚：
帽子：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	18 >>>	
MP	25 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ブルーローズスーツ		1点(装着/使用)
効果	付属：アピールエフェクト(常時：アピール判定+3) 付属：フリージングリキッドガン×2	
名称：フリージングリキッドガン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：プラスターアタック《氷結》+7 (使用可能回数×3 □□□)	
名称：フリージングリキッドガン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：プラスターアタック《氷結》+7 (使用可能回数×3 □□□)	
名称：ステージトレイラー		1点(装着/使用)
効果	宣言：TV中継の最後にアピール判定を追加で行うことができます。日常シーンでライブを開くこともできます。	
名称：ブルーローズバイク		2点(装着/使用)
効果	宣言：騎乗修正+7	
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	バーの仕事とダブルブッキング!		
→結果	歌ってから出勤する。1ラウンド目の登場判定-10		
<戦闘>	ピンチ! キューティエスケープ!		
→結果	可愛らしくその場から離脱する。次の登場判定-10		

## ブルーローズ[2] (カリナ・ライル)

ヒーロー界のスーパーアイドル。正体はワイルドタイガー＝鎗木虎徹への恋慕を秘めた素直になれない女の子。誰かを守ることの大切さを知り、彼女は一回り成長した。

「困ってる皆を助けたい。

動機なんてそんなもんじゃない?」

「私が考えてあげようか!？」

「これ……大事にするから!」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【14】			
初期能力値	カ2	耐2	速4	知3	魔6	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
氷を操る/クライオキネシス	2	4

説明：凍気を自在に操ることができます。  
 効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝プラスターアタック《氷結》を使用することが可能になります。レベル2＝判定代用/魔力(氷)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。  
 ※氷結＝最終的なダメージが【10】以上のとき、目標をバインド状態にします。バインド状態のキャラクターは移動と攻撃ができなくなり、すべての抵抗判定の達成値が半減します。自らのシーンに行動権を1回使用することで復帰することが可能です。

キャラクター能力	タイプ
シンガー	汎用

説明：歌い手の才能を持ち、それを花開かせるためのたゆまない修練を積んできたことを表します。

効果：歌うことによってアピールし、SPの獲得量を+1することができます。あくまでも歌によるボーナスであるため、歌うことができなければこの効果は発揮されません。

キャラクター能力	タイプ
ヤングパワー	特殊

説明：若いヒーローであることを表します。若さとは未熟であるということですが、若さゆえの爆発力も期待できます。

効果：行為判定の達成値が気に入らなかった場合、その判定のサイコロを振り直すことができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【4】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
両腕：	両脚：
帽子：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	20 >>>	
MP	29 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ブルーローズスーツ		1点(装着/使用)
効果	付属：アピールエフェクト(常時：アピール判定+3) 付属：フリージングリキッドガン×2	
名称：フリージングリキッドガン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：プラスターアタック《氷結》+7 (使用可能回数×3 □□□)	
名称：フリージングリキッドガン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：プラスターアタック《氷結》+7 (使用可能回数×3 □□□)	
名称：ステージトレイラー		1点(装着/使用)
効果	宣言：TV中継の最後にアピール判定を追加で行うことができます。日常シーンでライブを開くこともできます。	
名称：ブルーローズバイク		2点(装着/使用)
効果	宣言：騎乗修正+7	
名称：愛の力		0点(装着/使用)
効果	常時：MPを7点消費することで抵抗判定にだけ有効なバディアクション/任意を使用できます。	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	バーの仕事とダブルブッキング!		
→結果	歌ってから出勤する。1ラウンド目の登場判定-10		
<戦闘>	ピンチ! キューティーエスケープ!		
→結果	可愛らしくその場から離脱する。次の登場判定-10		

## ロックバイソン (アントニオ・ロベス)

西海岸の猛牛戦車と呼ばれるヒーローです。もっとも優れた肉体能力を持っています。いかつい顔をしています、その内面は他人を思いやることのできるナイスガイです。

「久しぶりに一杯飲らねえか？」

「虎徹……死ぬんじゃねえぞ」

「バリアなんて、

俺の強度でぶち破ってやるぜ！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【16】			
初期能力値	力6	耐6	速2	知3	魔3	器3	
現在能力値	力	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
強靱な皮膚/ストロングスキン	1	3
説明：肉体を硬化することができます。 効果：発動を宣言することで効果を発揮します。〈耐久力〉を用いた判定の達成値に【+10】の修正が加算されます。  ※このNEXT能力には制限時間がありません。宣言するだけでその効果を発揮できることから不意打ちを受けもしない限りは常に有効ということになります。		

キャラクター能力	タイプ
愛すべき漢	汎用
説明：彼/彼女がどんなに活躍しなくたってそんな彼を嫌になることなんて誰もできやしない——でも企業的には成績が振るわなければ首にはする。そんな感じの人物です。 効果：ファンブルレートが【常時-1】されます。自分の判定がファンブルしたとき、極一部ファンが癒されることによって微妙な人気が出てSPが1d6点増加します。 ※この能力を持つロックバイソンはコメディリリーフを演じることでランキングやアピールに関係なく活躍するためのSPを獲得することが可能です。	
ベテラン	特殊
説明：経験を積んだベテランであることを表します。その経験量を活かすことで自らの得意分野を応用することができます。  効果：すべての行為判定を任意の能力値で代用して判定ことができます。ただし、この代用判定で振ったサイコロの出目の【6】はヒーローでも【10】ではなく【6】として数えます。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【6】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右肩：	左肩：
( )：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	34 >>>	
MP	25 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称：ロックバイソンスーツ	3点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少10 付属：カタパルトトレーラー、ショルダードリル
名称：カタパルトトレーラー(付属)	1点(装着/使用)
効果	宣言：1ラウンド目の登場判定+10
名称：ショルダードリル(付属)	3点(装着/使用)
効果	宣言：ストライクアタック/タフネスアタック+10
名称：食事サービス	X点(装着/使用)
効果	宣言：日常シーンで行動権を消費することでX名のHPとMPを全快できます。
名称：	点(装着/使用)
効果	
名称：	点(装着/使用)
効果	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【2】	
<日常>	不審者と間違えられて逮捕された！		
→結果	拘束されて1ラウンド目の登場判定-10		
<戦闘>	うっかり刺した角が抜けて身動きできない！		
→結果	ロックバイソンはバインド状態に陥ります。		

## スカイハイ[1] (キース・グッドマン)

ヒーローランキングの1位に輝く現在の「キング・オブ・ヒーロー」です。もっとも優れた能力と気高い精神性、そして天然さを併せ持つお茶の間の人気者です。

「ありがとう! そして! ありがとう!」  
 「あたらなければどうということはない」  
 「今日の私は最大風速! 計測不能!!!」  
 「スカアアアアイ! ハアアアイ!!!」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【16】			
初期能力値	カ3	耐2	速3	知3	魔6	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値:略	効果
ストライクアタック	力強さ:力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力:耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ:速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力:知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力:魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ:器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
風を操る/エアロキネシス	3	6

説明: 風を自在に操ることができます。  
 効果: 常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=プラスターアタック《風撃》を使用することが可能になります。レベル2=判定代用/魔力(風)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。レベル3=空戦能力を得ます。空戦能力を持たないキャラクターからのすべてのダメージを半減(端数切り上げ)することが可能です。  
 ※風撃=風による攻撃は見切ることが非常に難しく、抵抗判定が半減します。

キャラクター能力	タイプ
キング・オブ・ヒーロー	特殊

説明: ランキングの頂点に立つヒーローに与えられる称号です。新たに獲得する場合、任意のキャラクター能力を1つ封印します。  
 効果: このキャラクター能力を持つ者がヒーローであることを明らかにして行った提案は敵対している関係であったり、大きな損害を被るものであったりしないのであれば「さすがはキング・オブ・ヒーロー」と感心されて必ず受理されることになります。

天然	特殊
説明: スカイハイの代名詞とも言えるキャラクター能力です。普通の人間とは一線を画す独自の思考パターンを持つことを表します。 効果: 自身を対象としたすべての精神攻撃(マインドアタックのMPダメージ)を無効化します。ただし、自分自身の内面的な理由によるMPダメージや精神操作は無効にできません。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【4】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右腕:	左腕:
胸:	( ):

変動点	最大値	現在値
HP	23 >>>	
MP	31 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称: スカイハイスーツ	2点(装着/使用)
効果	常時: HPダメージ減少7 付属: スカイジェット、スカイホーン
名称: スカイジェット(付属)	3点(装着/使用)
効果	宣言: 速さ判定+10 (狭い場所では使用することができない)
名称: スカイホーン(付属)	1点(装着/使用)
効果	宣言: 空中機動判定+10 (アタックとオブストラクションには加算できません)
名称: 王者の風格	0点(装着/使用)
効果	宣言: MPを3点消費することで自身の行為判定のサイコロを1個だけ増加することができます(重複不可)。
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	誰も来ない。「せっかく覚えたのに!」		
→結果	寂しくなってファンブルレート-1		
<戦闘>	突然の失速! そして壁に大激突!!		
→結果	HP&MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		

## スカイハイ[2] (キース・グッドマン)

シェイク・マルチネスに敗れたことがきっかけでスランプに陥っているスカイハイです。また人々の期待に応えることができないのではないかとこの怖れを抱えています。

「いや、私が悩んでいるのは恋の悩みだが」  
 「そのカチューシャ赤くてとても素敵だ。  
 似合っているよ。赤が好きなのかい？」  
 「そこまでだ！ ここは私に任せろ！！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV	
				【16】		
初期能力値	カ3	耐2	速3	知3	魔6	器3
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
風を操る/エアロキネシス	3	6

説明：風を自在に操ることができます。  
 効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。  
 レベル1＝プラスターアタック《風撃》を使用することが可能になります。レベル2＝判定代用/魔力(風)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。レベル3＝空戦能力を得ます。空戦能力を持たないキャラクターからのすべてのダメージを半減(端数切り上げ)することが可能です。  
 ※風撃＝風による攻撃は見切ることが非常に難しく、抵抗判定が半減します。

キャラクター能力	タイプ
ドジ漢(スランプ状態)	汎用

説明：類い希なるドジ属性を表します。素敵に不敵に完璧にドジることができます。しかし、だからこそ、そのドジを精神力でコントロールすることもできます。  
 効果：ファンブルレートが【常時-1】されます。自分の判定のサイコロ1つをMP【10点】消費することで1つだけ6の出目に変更できます。これは判定1回につき1度だけ可能です。

天然	特殊
説明：スカイハイの代名詞とも言えるキャラクター能力です。普通の人間とは一線を画す独自の思考パターンを持つことを表します。 効果：自身を対象としたすべての精神攻撃(マインドアタックのMPダメージ)を無効化します。ただし、自分自身の内面的な理由によるMPダメージや精神操作は無効にできません。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【4】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右腕：	左腕：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	23 >>>	
MP	31 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：スカイハイスーツ		2点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：スカイジェット、スカイホーン	
名称：スカイジェット(付属)		3点(装着/使用)
効果	宣言：速さ判定+10 (狭い場所では使用することができない)	
名称：スカイホーン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：空中機動判定+10 (アタックとオブストラクションには加算できません)	
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【2】	
<日常>	誰も来ない。「せっかく覚えたのに！」		
→結果	寂しくなってファンブルレート-1		
<戦闘>	突然の失速！そして壁に大激突！！		
→結果	HP&MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		

## スカイハイ[3] (キース・グッドマン)

シスという名の少女との出会いをきっかけにして立ち直ったスカイハイです。彼女の機械的な受け答えが彼自身の内省と奮起を促しました。その限界は空高くに。

「どうした2人とも！ 私たちヒーローが  
元気じゃなくてどうする？  
市民に示しがつかないゾツ、と！」  
「身の潔白は司法の手に！ 委ねるといい！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV	
				【16】		
初期能力値	カ3	耐2	速3	知3	魔6	器3
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
風を操る/エアロキネシス	3	6

説明：風を自在に操ることができます。  
効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝プラスターアタック《風撃》を使用することが可能になります。レベル2＝判定代用/魔力(風)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。レベル3＝空戦能力を得ます。空戦能力を持たないキャラクターからのすべてのダメージを半減(端数切り上げ)することが可能です。

キャラクター能力	タイプ
天然	特殊

説明：スカイハイの代名詞とも言えるキャラクター能力です。普通の人間とは一線を画す独自の思考パターンを持つことを表します。

効果：自身を対象としたすべての精神攻撃(マインドアタックのMPダメージ)を無効化します。ただし、自分自身の内面的な理由によるMPダメージや精神操作は無効にできません。

薔薇の気高さ	特殊
説明：自らのすべてを市民のために捧げた、気高さ薔薇の如き精神性を表しています。それがランキングに関係なくこの人物を「真のキング・オブ・ヒーロー」と呼ぶべき存在に昇華しているのです。効果：アタックの際に【6】の出目だけでなく【5】の目もクリティカルヒットにすることができます。出目を合算するときには従来通りに【5】として扱います。ただし、市民を人質にされたり、守るべき対象が危険にさらされたりするような場面では抵抗判定を行うことができなくなります。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【4】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右腕：	左腕：
胸：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	23 >>>	
MP	31 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：スカイハイスーツ		2点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：スカイジェット、スカイホーン	
名称：スカイジェット(付属)		3点(装着/使用)
効果	宣言：速さ判定+10 (狭い場所では使用することができない)	
名称：スカイホーン(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：空中機動判定+10 (アタックとオブストラクションには加算できません)	
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	誰も来ない。「せっかく覚えたのに！」		
→結果	寂しくなってファンブルレート-1		
<戦闘>	突然の失速！そして壁に大激突！！		
→結果	HP&MPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		

## ファイヤーエンブレム (ネイサン・シーモア)

ブルジョワ直火焼きの異名を持つヒーローです。もっとも知的なヒーローであり、そのジェンダーフリーさもあって他のすべてのヒーローとも仲がよい姉御肌の人物です。

「相変わらずイイおしりねえ」

「オオイ、何してくれてんだあー！」

「ひゅーひゅーファイヤーーひゅー！」

「女子の底力、見せてあげましょ！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【15】			
初期能力値	カ2	耐3	速3	知6	魔3	器4	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10【貫通】
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
火を操る/パイロキネシス	2	4
<p>説明：炎を放出して操ることができます。</p> <p>効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1=プラスターアタック《火炎》を使用することが可能になります。レベル2=判定代用/魔力(火)により、すべての判定を&lt;魔力&gt;で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。</p> <p>※火炎=激しく燃えさかる炎はそれだけで大きな破壊力を持っています。最終的なダメージが【1】以上のとき、そのダメージに【+10】の修正が加算されます。</p>		

キャラクター能力	タイプ
オーナー	汎用
<p>説明：このキャラクター自身がオーナーであることを表します。</p> <p>効果：企業からはるかに多くの支援を受けることができます。すべてのウェポン&amp;サポートのSP消費が半減します。必要CPは変化しないことに注意してください(右記のウェポン&amp;サポートのSP消費では半減済です)。</p>	
ベテラン	特殊
<p>説明：経験を積んだベテランであることを表します。その経験量を活かすことで自らの得意分野を応用することができます。</p> <p>効果：すべての行為判定を任意の能力値で代用して判定ことができます。ただし、この代用判定で振ったサイコロの出目の【6】はヒーローでも【10】ではなく【6】として数えます。</p>	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右肩：	左肩：
( )：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	23 >>>	
MP	27 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ファイヤーエンブレムスーツ		1点(装着/使用)
効果	付属：アピールエフェクト(常時：アピール判定+3) 付属：ファイヤーエンブレムカー、ファイヤーマント	
名称：ファイヤーエンブレムカー(付属)		2点(装着/使用)
効果	宣言：騎乗修正+10	
名称：ファイヤーマント(付属)		1点(装着/使用)
効果	宣言：火炎耐性/氷結耐性	
名称：給油サービス		2点(装着/使用)
効果	宣言：騎乗系のW&SのSP消費半減(端数切り上げ) (使用後はセッション終了まで有効です)	
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	「ファイヤーん！」会社の株価が大暴落!		
→結果	自身の現在SP-10		
<戦闘>	「せっかちなんだから！」出遅れる/置いて行かれる。		
→結果	次の登場/イニシアチブ判定-10		

## ドラゴンキッド (ホァン・パオリン)

稲妻カンフーマスターと渾名されるヒーローです。格闘技の英才教育を受けており、まだ若いながらも高い戦闘能力を備えています。現在は親元を離れて暮らしています。

「……ニイハオ」

「ごめん、ボクがボーイッシュだから！」

「そう!？」

「サァーッ!」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【10】			
初期能力値	カ3	耐2	速5	知2	魔4	器2	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
電気を発する/エレクトリックショック	1	2

説明：電撃を放つことができます。  
効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝プラスターアタック《感電》を使用することが可能になります。

※感電＝最終的なダメージが【10】以上のとき、目標を気絶させることができます。気絶したキャラクターは行動不能になり、HPが【0】になったのと同じ扱いとなります。  
※まだ若いドラゴンキッドは実戦の経験が少なく、NEXT能力の応用力では劣っています。

キャラクター能力	タイプ
武術/カンフー	汎用

説明：武術を身につけていることを表します。ドラゴンキッドの武術の種類はカンフーです。巧夫(クンフー)を積み上げたことで生身でも高い戦闘能力を発揮することができます。  
効果：ストライクアタック・タフネスアタック・ライトニングアタックの達成値とその抵抗に【常時+10】の修正を得ることができます。

ヤングパワー	特殊
説明：若いヒーローであることを表します。若さとは未熟であるということですが、若さゆえの爆発力も期待できます。	
効果：行為判定の達成値が気に入らなかった場合、その判定のサイコロを振り直すことができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【5】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
右耳の看板：	左耳の看板：
( )：	( )：

変動点	最大値	現在値
HP	17 >>>	
MP	20 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ドラゴンキッドスーツ		2点(装着/使用)
効果	付属：アピールパーツ(常時：アピール判定+7) 付属：カンフースタッフ/打撃&放電	
名称：カンフースタッフ/打撃(付属)		2点(装着/使用)
効果	宣言：力強さ判定+7	
名称：カンフースタッフ/放電(付属)		3点(装着/使用)
効果	宣言：自身のプラスターアタック《電撃》に《範囲》を付与します。	
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	「ボク、頑張るよ!」嗚呼、すれ違い。		
→結果	ファンブルレート-1		
<戦闘>	未熟さゆえの失敗!		
→結果	HP&MPダメージ【1d6点】《貫通》を受けます。		

## 折紙サイクロン[1] (イワン・カレリン)

T V中継に見切れることでスポンサーをアピールすることに燃えている「見切れ職人」のヒーローです。忍者マニアである彼は忍者のような体術を身につけています。

「かたじけない！」

「よっしゃー！ 見切れたー！」

「どんどん見切れてスポンサーロゴをアピールしてござるよ！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【10】			
初期能力値	カ3	耐2	速6	知2	魔3	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貴通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
擬態化/シェイプシフティング	1	1
<p>説明：よく知っている相手/物体の姿に擬態することができます。効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると強化されます。擬態化で相手を騙して「欺瞞状態」にする場合には&lt;魔力&gt;で判定を行います。騙される側は&lt;知力&gt;で抵抗することが可能です。レベル1=外見や声を擬態します。また、戦闘行動とは併用できません。</p> <p>※欺瞞=騙されているキャラクターは騙しているキャラクターからの行為判定の抵抗が半減します。</p>		

キャラクター能力	タイプ
ヒーローアカデミー	汎用
<p>説明：ヒーロー養成学校の出身であり、そこで様々な訓練を積んできたことを表します。</p> <p>効果：過去にその技術を学んでいたと宣言することで戦闘以外の行為判定に【+10】の修正を得ることができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。</p>	
ヤングパワー	特殊
<p>説明：若いヒーローであることを表します。若さとは未熟であるということですが、若さゆえの爆発力も期待できます。</p> <p>効果：行為判定の達成値が気に入らなかった場合、その判定のサイコロを振り直すことができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。</p>	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【8】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
胸：	右肩と手裏剣(裏)：
手裏剣(右)：	手裏剣(左)：

変動点	最大値	現在値
HP	17 >>>	
MP	18 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：手裏剣	1点(装着/使用)	
効果	宣言：速さ判定+3	
名称：折紙サイクロンスーツ	2点(装着/使用)	
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：忍者刀NANO二刀流、下駄MAX	
名称：忍者刀NANO二刀流(付属)	4点(装着/使用)	
効果	宣言：力強さ判定+14	
名称：下駄MAX(付属)	1点(装着/使用)	
効果	宣言：登場/イニシアチブ判定+3	
名称：融資サービス	2点(装着/使用)	
効果	常時：SPの最大値+10 (使用後はセッション終了まで有効です)	
名称：	点(装着/使用)	
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	自分のブログが炎上する。		
→結果	凹んでファンブルレート-1		
<戦闘>	見切れていたらクリーンヒットをもらった！		
→結果	HPダメージ【2d6点】《貴通》を受けます。		

## 折紙サイクロン[2] (イワン・カレリン)

親友との再出発を誓った折紙サイクロンです。「エドワードは僕が守る！」というその決意が彼を大きく成長させました。今の彼はただ見切れるだけの男ではありません。

「ここで会ったが百年目、拙者が  
ヒーローの真髄を伝授するでござる！」  
「これからの拙者は  
見切れただけでは終わらないでござるよ！」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【11】			
初期能力値	カ3	耐2	速6	知2	魔3	器4	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
プラスターアタック	魔力：魔	実行不可
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
擬態化/シェイプシフティング	1	1

説明：よく知っている相手/物体の姿に擬態することができます。  
効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると強化されます。擬態化で相手を騙して「欺瞞状態」にする場合には<魔力>で判定を行います。騙される側は<知力>で抵抗することが可能です。レベル1=外見や声を擬態します。また、戦闘行動とは併用できません。

※欺瞞=騙されているキャラクターは騙しているキャラクターからの行為判定の抵抗が半減します。

キャラクター能力	タイプ
ヒーローアカデミー	汎用

説明：ヒーロー養成学校の出身であり、そこで様々な訓練を積んできたことを表します。

効果：過去にその技術を学んでいたと宣言することで戦闘以外の行為判定に【+10】の修正を得ることができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。

ヤングパワー	特殊
説明：若いヒーローであることを表します。若さとは未熟であるということですが、若さゆえの爆発力も期待できます。	
効果：行為判定の達成値が気に入らなかった場合、その判定のサイコロを振り直すことができます。この効果は1シナリオにつき1回だけ有効です。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【12】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
胸：	右肩と手裏剣(裏)：
手裏剣(右)：	手裏剣(左)：

変動点	最大値	現在値
HP	18 >>>	
MP	19 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：手裏剣	1点(装着/使用)	
効果	宣言：速さ判定+3	
名称：折紙サイクロンスーツ	2点(装着/使用)	
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：忍者刀NANO二刀流、下駄MAX	
名称：忍者刀NANO二刀流(付属)	4点(装着/使用)	
効果	宣言：力強さ判定+14	
名称：下駄MAX(付属)	1点(装着/使用)	
効果	宣言：登場/イニシアチブ判定+3	
名称：融資サービス	2点(装着/使用)	
効果	常時：SPの最大値+10 (使用後はセッション終了まで有効です)	
名称：FU-MA手裏剣	4点(装着/使用)	
効果	宣言：速さ判定+14	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	自分のブログが炎上する。		
→結果	凹んでファンブルレート-1		
<戦闘>	見切れていたらクリーンヒットをもらった！		
→結果	HPダメージ【2d6点】《貫通》を受けます。		

## ルナティック (ユリ・ペトロフ)

謎のダークヒーローです。企業に属さず、司法局からの認可も受けずに活動しています。独自の正義に基づき殺人犯を抹殺するため、ヒーローたちとは敵対関係にあります。

「この世の闇を祓うため、私は舞い降りた」  
「タナトスの声を聞け」

「鎌木虎徹。貴様の正義はこんなところで潰えてしまうものなのか？」



キャラクタースペック				初期LV	現在LV		
				【16】			
初期能力値	カ2	耐2	速2	知5	魔6	器3	
現在能力値	カ	耐	速	知	魔	器	

アタック	能力値：略	効果
ストライクアタック	力強さ：力	HPダメージ【達成値】
タフネスアタック	耐久力：耐	HPダメージ10《貫通》
ライトニングアタック	速さ：速	HPダメージ【達成値】
マインドアタック	知力：知	MPダメージ【達成値】
ブラスターアタック	魔力：魔	HPダメージ【達成値】
トリックアタック	器用さ：器	HPダメージ【達成値】

NEXT能力	レベル	コスト
青い炎を操る/ブルーフレーム	3	6

説明：自分自身の精神世界から青い炎を具現化して操ることが出来ます。  
効果：常時効果を発揮します。レベルが上がると効果が増えます。レベル1＝ブラスターアタック《火炎》を使用することが可能になります。レベル2＝判定代用/魔力(火)により、すべての判定を<魔力>で代用することができます。代用判定は使用するサイコロの数だけMPを消費します。レベル3＝空戦能力を得ます。空戦能力を持たないキャラクターからのすべてのダメージを半減(端数切り上げ)することが可能です。

キャラクター能力	タイプ
正体不明	汎用

説明：キャラクターの正体が不明であることを表します。正体を暴かない限り、逮捕することもトドメを刺すことはできません。  
効果：HPかMPまたはその両方の現在値が【0】になったとき、その場を離脱することができます。その正体はGMがそれを曝クシナリオでセッションをはじめない限り、お約束として見破ることができません。

ロンリーヒーロー	特殊
説明：司法局の認可無しに独自の正義で行動する非合法的なヒーローであることを表します。 効果：スポンサーがないため、ランキングやアピールによってスポンサーポイントを獲得することができません。しかし、ヒーローとして活動するだけの資本金＝パーソナルポイント(PP)を持っており、個人でW&Sを用意することが可能です。	

プレイヤー	パーソナルポイント	
	初期【7】Pt	現在 Pt

表の顔	SP保証値	ワークス＝PP獲得
役人	OPt	司法局の仕事をする。

表の顔の詳細
司法局のヒーロー管理官兼裁判官。賠償金などを公平に裁く。

変動点	最大値	現在値
HP	22 >>>	
MP	33 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ルナティックスーツ		2点(装着/使用)
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：ディバインフレーム、ブラスターボウガン	
名称：ブラスターボウガン(付属)		3点(装着/使用)
効果	宣言：ブラスターアタック《火炎》+10	
名称：ディバインフレーム(付属)		3点(装着/使用)
効果	宣言：自身のブラスターアタック《火炎》に《範囲》を付与します。	
名称：伝説の血統		0点(装着/使用)
効果	宣言：1シナリオに1回だけ「ヤングパワー」と同様に再判定することができます(ヤングパワーと重複可)。	
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		
名称：		点(装着/使用)
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	自らが殺害した父親(レジェンド)の亡霊が現れた!		
→結果	ファンブルレート-1		
<戦闘>	突然、冷めてしまった——		
→結果	「茶番だ」戦闘から離脱する。次の登場判定-10		

オリジナルキャラクターシート／職業・ヒーロー（正社員）

ヒーローネーム	本名

キャラクタースペック						
キャラクタータイプ：			性別： 年齢：			
			ヒーローフェイス			
			決め台詞・口癖など			
初期能力値	力	耐	速	知	魔	器
現在能力値	力	耐	速	知	魔	器

NEXT能力	レベル	コスト

キャラクター能力	タイプ

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【3】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
( ) :	( ) :
( ) :	( ) :

変動点	最大値	現在値
HP		
MP		
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【 】	
<日常>			
→結果			
<戦闘>			
→結果			

サンプルキャラクターシート/デュアル能力者

ヒーローネーム	本名

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【3】Pt	現在 Pt

キャラクタースペック						
キャラクタータイプ:			性別: 年齢:			
			ヒーローフェイス			
			初期LV	現在LV		
初期能力値	力	耐	速	知	魔	器
現在能力値	力	耐	速	知	魔	器

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
( ):	( ):
( ):	( ):

変動点	最大値	現在値
HP		
MP		
SP	保証値+10	

NEXT能力	レベル	コスト

ウェポン&サポート		SP消費
名称:		点(装着/使用)
効果		
名称:		点(装着/使用)
効果		
名称:		点(装着/使用)
効果		
名称:		点(装着/使用)
効果		
名称:		点(装着/使用)
効果		

キャラクター能力	タイプ
複合能力	特殊
<p>説明: 何らかの理由によって本来であれば1つまでしか発現しないはずのNEXT能力を複数保持することが可能になります。</p> <p>効果: 任意のNEXT能力を追加で獲得することが可能になります。ただし、1つ目のNEXT能力と同様にコストが発生します。</p>	

ファンブル/ファンブルレート		初期値	現在値
		【 】	
<日常>			
→結果			
<戦闘>			
→結果			

オリジナルキャラクターシート/ロンリーヒーロー

ヒーローネーム	本名

キャラクタースペック						
キャラクタータイプ:			性別:	年齢:		
			ヒーローフェイス			
		初期LV	現在LV			
初期能力値	力	耐	速	知	魔	器
現在能力値	力	耐	速	知	魔	器

NEXT能力	レベル	コスト

キャラクター能力	タイプ

プレイヤー	パーソナルポイント	
	初期【3】Pt	現在 Pt

表の顔	SP保証値	ワークス=PP獲得
	OPt	

表の顔の詳細

変動点	最大値	現在値
HP		
MP		
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート	SP消費
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	
名称:	点(装着/使用)
効果	

ファンブル/ファンブルレート	初期値	現在値
	【 】	
<日常>		
→結果		
<戦闘>		
→結果		

## オリジナルヒーローの作成例／ワールドスター

ヒーローネーム	本名
<b>ワールドスター</b>	クロノ・マッチオ

キャラクタースペック						
キャラクタータイプ：スペシャル			性別：男 年齢：20			
設定：『カラーテ・スカイウォーカー／大空の空手家』と呼ばれる2部リーグのヒーロー。 生まれつき身体が弱かったが、カラーテを学ぶことによって克服した。カラーテの一芸だけで大学に入学している。まったく勉強ができないのだが、現役大学生である。 ワイルドタイガーにあこがれてヒーローを目指した。正真正銘、ワイルドタイガーのストーカーである。1部リーグの活動に首をつっこんでくるため、時々TV中継で見切れることも。 そのNEXT能力は極レアなデュアルスキルなのだが、当人は「時間支配」の能力をカラーテのサトリによるものと勘違いしているため「空中歩行」しか知られていない。その真実を知っているのは彼のスーツを作成した職人だけである。			ヒーローフェイス			
						
決め台詞・口癖など						
「ワールドに悟るぜ！」 「カラーテのサトリだ！」 「タイガーさんがオレを待っている！」						
初期LV		現在LV				
12						
初期能力値	力2	耐2	速4	知1	魔3	器2
現在能力値	力	耐	速	知	魔	器

NEXT能力	レベル	コスト
空中歩行／スカイウォーキング	1	5
説明：念力による足場を創り出してその上を移動することができます。 効果：宣言することで効果を発揮します。足下の状態に左右されずに行動することが可能になります。<速さ>を用いた判定の達成値に【+7】の修正が加算されます。空戦能力を得ます。空戦能力を持たないキャラクターからのすべてのダメージを半減（端数切り上げ）することが可能です。		
時間支配／タイムコントロール	1	3
説明：時間を知覚し、操作します。少しの間であれば、静止した時間の中で行動することも可能です。 効果：発動を宣言することで効果を発揮します。レベルが上がると強化されます。1ラウンドに1度だけ使用することが可能です。レベル1＝刹那の時間停止。判定の達成値に【+3】の修正が加算されます。		

キャラクター能力	タイプ
武術／カラーテ	汎用
説明：武術を身につけていることを表します。ワールドスターの武術の種類はカラーテ（空手）です。巧夫（クンフ）を積み上げたことで生身でも高い戦闘能力を発揮することができます。 効果：ストライクアタック・タフネスアタック・ライトニングアタックの達成値とその抵抗に【常時+10】の修正を得ることができます。	
複合能力	特殊
説明：何らかの理由によって本来であれば1つまでしか発現しないはずのNEXT能力を複数保持することが可能になります。 効果：任意のNEXT能力を追加で獲得することが可能になります。ただし、1つ目のNEXT能力と同様にコストが発生します。	

プレイヤー	カンパニーポイント	
	初期【3】Pt	現在 Pt

順位	SP保証値	ランキングポイント
位	Pt	Pt

スポンサーステッカー	
( ) :	( ) :
( ) :	( ) :

変動点	最大値	現在値
HP	18 >>>	
MP	19 >>>	
SP	保証値+10	

ウェポン&サポート		SP消費
名称：ワールドスタースーツ		2点（装着／使用）
効果	常時：HPダメージ減少7 付属：ロケットジェットパック	
名称：ロケットジェットパック（付属）		2点（装着／使用）
効果	宣言：ライトニングアタック+14（使用回数1回まで） （肉体を弾丸に変える突撃パンチ「アポロスマッシュ」）	
名称：アイパッチ		0点（装着／使用）
効果	常時：これを着けていれば私服であっても正体がバレなくなります。	
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		
名称：		点（装着／使用）
効果		

ファンブル／ファンブルレート		初期値	現在値
		【3】	
<日常>	だめだ、この馬鹿、早くなんとかしないと！		
→結果	勘違いしてその場離脱する。登場判定-10		
<戦闘>	「悟ったぜ！」見当違いの行動で大ダメージ！		
→結果	HPに2d6の貫通ダメージを受けます。		

