

キャラクター名  
Morte (モールテ)

プレイヤー名

|        |        |    |      |             |      |        |
|--------|--------|----|------|-------------|------|--------|
| シンドローム | モルフェウス |    | ワークス | レネゲイドビーイングC | カヴァー | ビジネスマン |
|        | モルフェウス |    |      | 年齢          | 2週間  | 性別     |
| オプション  |        |    |      |             |      |        |
| 覚醒     | 死      | 衝動 | 飢餓   | 初期侵食率       | 37   | %      |
| 出自     | 転生体    | 経験 | 死と再生 | 邂逅          | 覚醒の歌 |        |

|    |     |      |      |    |     |     |        |    |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
|    | 基本値 | ワークス | ボーナス | 成長 | 他修正 | 能力値 | HP     | 25 |
| 肉体 | 2   | 0    | 0    |    |     | 2   | 行動値    | 10 |
| 感覚 | 4   | 0    | 0    | 2  |     | 6   | (非装備時) | 13 |
| 精神 | 0   | 1    | 0    |    |     | 1   | 戦闘移動   | 18 |
| 社会 | 2   | 0    | 0    |    |     | 2   | 全力移動   | 36 |

| 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  | 4  |    | RC  | 1  |    | 交渉  | 1   |    |
| 回避  |    |    | 知覚  | 1  |    | 意志  | 1  |    | 調達  | 3   |    |
| 運転: |    |    | 芸術: |    |    | 知識: |    |    | 情報: | UGN | 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  |
|----------|----|------|----|-----|----|---|
| ショットガン   | 射撃 | 6r+3 |    | 5   |    | 同じエンゲージにいるキャラクターを攻撃する場合、その攻撃力の攻撃を+2する。                                |
| スタングレナード | 射撃 | 6r+1 |    |     |    | 弾頭の威力は高くなるが、弾は発射後、敵のHPを減らす。この弾は、敵のHPを減らす。この弾は、敵のHPを減らす。この弾は、敵のHPを減らす。 |

| 防具   | 価格 | 装甲     | 回避 | 行動 | メモ                 |
|------|----|--------|----|----|--------------------|
| 黒曜の鎧 | 0  | 8+LV×3 | -3 | -3 | 侵蝕率100%以上のときに作成可能。 |

| 所持品                        |  |
|----------------------------|--|
| ベレッタ S05 Grand Prix custom |  |
| M84 スタングレナード               |  |
| 黒曜の鎧                       |  |
| ブランドスーツ                    |  |
|                            |  |
|                            |  |
|                            |  |
|                            |  |
|                            |  |
|                            |  |

合計装甲: 0    合計回避: -3

| ロイス        |         |         |    |    |
|------------|---------|---------|----|----|
| 対象         | 感情(pos) | 感情(neg) | タイ | 消費 |
| Dロイス: 転生者P |         | N       |    |    |
| 須黒 陽介      | P 有為    | N 隔意    |    |    |
| 歌の主        | P 尊敬    | N 不快感   |    |    |
|            | P       | N       |    |    |
|            | P       | N       |    |    |
|            | P       | N       |    |    |
|            | P       | N       |    |    |

最大財産P: 10    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クストラ化  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 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  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| ヒューマンネイバー   | 1  | 0    | 常時    | 至近 | 自身   | 自動     | RB   |    |
| 効果: 行う衝動判定のダイスを+LV個する。このエフェクトは侵蝕率によるレベルアップの効果を受けない。   |    |      |       |    |      |        |      |    |
| オリジン: ミネラル  | 4  | 2    | マイナー  | 至近 | 自身   | 自動     | RB   |    |
| 効果: そのシーンの間、装甲値を+〔LV×2〕する。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 砂の結界  | 1  | 2    | オート   | 至近 | 自身   | 自動     | 0    |    |
| 効果: ダメージロールの直前に使用する。あなたはカバーリングを行う。このカバーリングによって、あなたは行動済みにならず、あなたが行動済みでも使用できる。このエフェクトは1メインプロセスに1回まで使用できる。               |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 錬成の掟  | 4  | 4    | オート   | 0  | 効果参照 | 自動     | ピュア  |    |
| 効果: いつでも宣言できる。あなたがエフェクトによって作成した武器、防具、ヴィークルひとつを対象とする。そのシーンの間、そのアイテムの攻撃力、ガード値、装甲値のいずれか一つに+5する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。 |    |      |       |    |      |        |      |    |
| アウェイクン  | 1  | 5    | メジャー  | 至近 | 単体   | 自動     | 0    |    |
| 効果: 対象の戦闘不能を回復し、HPを1まで回復させる。ただし、対象の侵蝕率は5上がる。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。   |    |      |       |    |      |        |      |    |
| ヒール   | 1  | 2    | メジャー  | 視界 | 単体   | 自動     | 0    |    |
| 効果: 対象のHPを、[(LV)D+【精神】]点回復する。   |    |      |       |    |      |        |      |    |
| コンセントレイト: モルフェウス  | 1  | 2    | メジャー  | 0  | 0    | シンドローム | 0    |    |
| 効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする。(下限値7)。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| カスタマイズ  | 1  | 2    | メジャー  | 武器 | 0    | 射撃     | 0    |    |
| 効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+LV個する。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 黒曜の鎧  | 2  | 6    | マイナー  | 至近 | 自身   | 自動     | 100↑ |    |
| 効果: そのシーンの間、以下のデータの防具を作成し、装備する。その際、装備していた防具と交換できる。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| テクスチャーチェンジ  | 1  | 0    | メジャー  | 至近 | 自身   | 自動     | 0    |    |
| 効果: 機能を維持したまま、物品の外見を変更するエフェクト。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 万能器具  | 1  | 0    | メジャー  | 至近 | 自身   | 自動     | 0    |    |
| 効果: 大気やその場にある物質を使って、日用品を作り出すエフェクト。  |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 無上厨师  | 1  | 0    | メジャー  | 至近 | 効果参照 | 自動     | 0    |    |
| 効果: 大気やその場にある物質を使って、あなたがよく知る料理を作り出すエフェクト。   |    |      |       |    |      |        |      |    |
| 効果:   |    |      |       |    |      |        |      |    |

「須黒陽介」: UGNに所属するオーヴァードだった。オルクス、ハヌマーン、モルフェウスのトライブリードの使い手で、UGNから指令を受けては日本各地に飛び、ジャームや道を外したオーヴァードたちを倒してきた。様々な場所に行つての任務が主であったため、共に戦う仲間とは現地で編成されるその場限りの関係がほとんどだったが、一人だけ親密な仲を築いた人間がいた。その人間の名前は蒼井瑞希。瑞希もまた同じような境遇のエージェントで、それ故に仕事を共にする機会が多かった。度々共闘する瑞希に対して、陽介は信頼感を抱いていた。そしてそれは瑞希の方も同じだった。任務による辛い厳しい戦いが続く日々。それでも、二人の間は楽しかった。時折訪れるほんのわずかな時間を、二人は大切に重ねた。仕事もうまくいっていた。行きずりの人間とは築けないチームワークと信頼が、二人をもっと強くした。ある日、上司から新たに言い渡されたのは、ワーディングで封鎖された街の解放。討伐隊には瑞希もいるという。これなら何も心配なんていない。またうまく任務を達成してみせるさ。いやでも、瑞希と一緒にいられる時間を思えば、あまり任務を早く終わらせてしまうのも考えものだな。まあ、任務については追々考えるとして。瑞希と会ったらどんな話をしようか?

蒼井瑞希は生存し、須黒のショットガンは彼女の手に入った。モールテはその後各地を転々とし、オーヴァードとジャームの闘争の中で答えを探す。須黒の最期の瞬間、彼の感情がどのようなものだったのかを理解するために、モールテは今日も血飛沫の道をゆく。

「三途鎧骨(モールテ・カステッロ)」  
 第一鎧骨(ブリーモ・スクード) 第二鎧骨(セコンド・エルモ) 第三鎧骨(テルツォ・アルマトゥーラ)  
 正しい者は七たび倒れても、また立ち上がる。ヒール。  
 一粒の麦が地に落ちて死ななければ、それはただ一粒のままである。しかし、もし死んだら、豊かに実を結ぶようになる。アウェイクン。