

キャラクター名  
ソフィーナ・ハーバー

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス サラマンダー		ワークス	情報屋	カヴァー	
	オプショナル		年齢	25歳	性別	
覚醒	犠牲	衝動	解放	初期侵食率	34	%
出自		経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	3	0	0			3	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	2	1	0			3	全力移動	20

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	1		知覚	1		意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: <small>戦闘/戦闘移動</small>	5	
運転:			芸術:			知識:			情報: <small>戦闘/戦闘移動</small>		
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
ノクスクヴェル	白兵	3r	3	9		《インフィニティウェポン》で作成する武器
タイマンなんて、苦手なのだけど	白兵	6r	3	+5		C値8 コンセントレイト:モルフェウス+カスタマイズ+咎人の剣
私の刃はどこまでも届くわよ?	白兵	6r	3	+5		C値8範囲(選択) コンセントレイト:モルフェウス+カスタマイズ+ギガンティックモード+咎人の剣
範囲選択一歩行くわ。イル・フォイエ!	白兵	6r	0	0		C値8範囲(選択)トループ命で死ぬ コンセントレイト:モルフェウス+カスタマイズ+ジェノサイドモード

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	
Dロイス:生還者-リナー-P		N			
オフィーリア	P 慈愛	N 不安			
我聞 業	P 同情	N 憐憫			
形無 圭	P 好奇心	N なし			
今宮 凧彩	P 好奇心	N なし			
スクイ シズク	P 好意	N 猜疑心			
One Way	P 感服	N なし			
最大財産P:	6	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							
コンセントレイト:モルフェウス	2	2	メジャー	-	-	シンドローム		
効果:	C値-LV。							
インフィニティウェポン	2	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	武器を作成し、装備。武器欄にデータ							
カスタマイズ	3	2	メジャー	武器	-	対決<白兵>		
効果:	組み合わせた判定のダイスを+LV個。							
ギガンティックモード	★	3	メジャー	武器	範囲(選択)	対決<白兵>		
効果:	組み合わせた攻撃を範囲(選択)に変更。ただし使用後武器破壊。							
サイコメトリー	3	1	メジャー	-	-	<情報:>		
効果:	<情報:>の判定のダイスを+[LV*2]							
ジェノサイドモード	1	3	メジャー	武器	範囲(選択)	対決<白兵>		
効果:	トループのみ。命中した場合、戦闘不能にする。ダメージは与えられない。1シナリオにLV回まで。							
咎人の剣	1	4	メジャー	-	-	対決<白兵>	リミット	
効果:	インフィニティウェポンで作成した武器のみ。攻撃力を+[LV*5]する。							
炎陣	★	2	オート	至近	自身	自動		
効果:	カバーリングを行う。1メインプロセスに1回まで。							
先陣の火	2	2	セットアップ	至近	自身	自動		
効果:	ラウンドの間、行動値+[LV*5]。1シーンに1回							
テクスチャーチェンジ	★		メジャー	至近	自身	自動		
効果:	機能を変更せずに外見だけを変更する。見破る際は<知覚>判定が必要。							
自動体温	★		メジャー	至近	自身	自動		
効果:	自分の体温を最適に保つ。他の人間と比べて疲労しにくい。							
効果:								
効果:								

効果:								
-----	--	--	--	--	--	--	--	--