

キャラクター名
一ノ瀬 晶 (イチノセ アキラ)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ		ワークス	高校生	カヴァー	年齢	16	性別	男
	モルフェウス								
オプション	覚醒	死	衝動	破壊	初期侵食率				37 %
出自	天涯孤独		経験	失敗	邂逅				恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	1	1	0			2	行動値	11
感覚	5	0	0			5	(非装備時)	11
精神	1	0	0			1	戦闘移動	16
社会	1	0	0			1	全力移動	32

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	6		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	3	1	調達	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
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
インフィニティウェポン (100%↑)	白兵	2r+6	3	12		コスト3
	白兵	2r+6	3	13		同上
		0				
クリスタル・エッジ (知覚+1、衝動+1、RC+1、回避+1、情報+1)	白兵	9r+6		27		C7、コスト10

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
携帯電話	
思い出の一品	
コネ: 噂好きの友人	
コネ: UGN幹部	
思い出の欠片	

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
光使い	P	N		
一ノ瀬明日香	P 好意	N 食傷		
七里蒼凍	P 感服	N 疎外感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10 残り財産P: 36

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								
インフィニティウェポン	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 武器作成								
オプティカルレンズ	3	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 攻撃力+【感覚】、対象は単体に限定、シーンLV回								
光芒の疾走	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 戦闘移動(離脱可・封鎖無視)、シーンLV回								
光の舞踏	1	2	×ジャー、リアクション、白兵	武器	-	-	-	
効果: 感覚で判定								
光の指先	2	2	×ジャー、リアクション、シンドローム	-	-	-	Dロイス	
効果: ダイス+(LV+2)個								
C: エンジェルハイロウ	3	2	×ジャー、シンドローム				-	
効果: C値-LV(下限7)								
デトネイトチャージ	3	4	×ジャー、白兵/射撃	武器	-	対決	ミッド(対決)	
効果: 攻撃力+(LV*4)、攻撃後武器破壊								
咎人の剣	3	4	×ジャー、白兵	-	-	対決	リミット	
効果: 攻撃力+(LV*5)、インフィニティウェポン使用時のみ								
ギガンティックモード	1	3	×ジャー、白兵/射撃	武器	範囲(選択)	対決	-	
効果: 攻撃対象を範囲(選択)に変更、攻撃後武器破壊								
クリスタライズ	1	4	×ジャー、シンドローム	-	-	対決	100%	
効果: 攻撃力+(LV*3)、装甲無視、シナリオ3回								
ミスディレクション	1	5	オートアクション	視界	単体	自動成功	-	
効果: 対象: 範囲、範囲(選択)の攻撃対象を単体に変更、シナリオLV回。								
黄金錬成	3							
効果: 常備化P+30、侵蝕率でレベルアップしない、初期侵蝕率+3								
メモリー: シャロン(誠意)	1							
効果:								

PL:D_gate (PC1)
過去に交通事故で両親を亡くし、遺産の一軒家で暮らしている少年。
高校ではなんとなく図書委員会に所属し、程々に活動し適宜サボっている。なお本はあまり読まない。
最近、同居人が増えたらしい。

シンドロームはエンジェルハイロウ/モルフェウス。
光を閉じ込めた水晶の剣を武器とする。剣は脆く簡単に砕け散るが、解放された光と飛び散る破片が、深く相手を抉る。
他者のレネゲイドを交換させると、通常と異なる現象が起こるようだが――？

成長履歴
(1話→2話、経験点34点消費)
黄金錬成3を取得(経験点25)
白兵4→6(経験点4)
調達0→2(経験点4)
情報: UGN0→1(経験点1)
携帯電話と思い出の一品を常備化(常備化P38→36)

2話→3話(経験点48点消費)
インフィニティウェポン1→5(20点)
ミスディレクション1取得(15点)
EE: ウサギの耳(2点)
意思0→3(6点)

