

キャラクター名
橘 平常

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス		ワークス	UGN支部長A	カヴァー	古物商
	モルフェウス			年齢	29	性別
オプション	覚醒	憤怒	衝動	闘争	初期侵食率	33 %
出自	名家の生まれ		経験	古強者	邂逅	幼子

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	2	1	2			5	行動値	9
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	9
精神	0	0	1			1	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	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	2		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:	2		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
瞬間作成	白兵	5r+2	3	17		インフィニティウエポン+機成の錠+スーパーランナー、そのステータスの白兵武器作成。+[Lv×5]m移動
花ノ型一式 董一刀	白兵	8r+2		19		カスタマイズ+レインフォース+コンセントレイト。C値-1
花ノ型二式 藤絡め	白兵	8r+12		19		カスタマイズ+レインフォース+パーフェクトコントロール+コンセントレイト。C値-1
花ノ型三式 薊討ち	白兵	8r+12		22		カスタマイズ+レインフォース+パーフェクトコントロール+クリスタライズ+コンセントレイト。装甲無視C値-1

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
レーザージャケット		2			

合計装甲: 2 合計回避: 0

所持品		ロイス			
レーザージャケット		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ
コネ: 情報屋		テレーズ・ブルム/幼子	P 庇護	N 憤懣	消費
		金本 愛未	P 誠意	N 不快感	
		宇佐 昂	P 友情	N 憤懣	
		祝 尚樹	P 好意	N 嫌気	
		近衛 レオン	P 友情	N 隔意	
		橘 平安	P 尊敬	N 劣等感	
		新入り	P 庇護	N 無関心	

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					
効果: 組み合わせた判定のC値-LV。								
インフィニティウエポン	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 白兵武器制作								
錬成の錠	1	4	オート		効果参照	自動	ピュア	
効果: エフェクトで作成した装備一つ対象、シーンの間攻撃力、G値、装甲値いずれか+5。1シナリオにLV回まで								
創造の御手	2	3	メジャー/アクション				ピュア	
効果: 組み合わせたエフェクト判定のダイス+5個。1シナリオにLV回まで。								
カスタマイズ	3	2	メジャー	武器		対決		
効果: 組み合わせたエフェクト判定のダイス+LV個								
レインフォース	3	2	メジャー			対決		
効果: 組み合わせたエフェクト攻撃力+[LV×2]								
クリスタライズ	1	4	メジャー			対決	100↑	
効果: 組み合わせたエフェクト攻撃力+[LV×3]、対象の装甲無視のダメージ算出。1シナリオ3回まで。								
パーフェクトコントロール	1	4	オート	至近	自身	自動	80↑	
効果: 判定を行う直前に使用。判定値+10、その後HP-5。1シーンに1回まで。								
スーパーランナー	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 戦闘移動、+[Lv×5]m移動。1シーンに1回まで								
成分分析	1		メジャー	至近	自身	自動		
効果: 物体の構成要素を瞬時に割り出し、其処に含まれている元素とその性質を正確に把握する。必要に応じて《RC》判定								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

効果:					
効果:					
効果:					
効果:					