

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス ブラックドッグ		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
	オプション		年齢		性別	
覚醒	死	衝動	嫌悪		初期侵食率	35 %
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	29
肉体	3	1	0			4	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報:	FH	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:		
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
トツカ1本(強化済)		-5	8	16(23)(27)		行動値-5,(侵食率+2してダメ+[肉体])
100%~トツカ合成(強化済)		-10	16	32(50)(58)		行動値-10,(侵食率+4してダメ+[肉体*2])
通常攻撃		0				
~59	白兵	4r+7		27		侵食率6

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
レインボウアビリティ	

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
装着者	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 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								
黄金錬成	3		常時					
効果: 常備化ポイント[LV*15]								
水晶の剣	2		メジャー					
効果: シナリオ間、武器の攻撃力+[LV*3]								
アタックプログラム	4	2	メジャー					
効果: 判定達成値+[LV*2]								
物質合成	1		メジャー				100	
効果: シーン間、2つの武器を、命中、攻撃力、行動値、ガード値、効果が合計された武器に合成する。								
CR: ブラックドッグ	2	2	メジャー					
効果: クリティカル値-LV								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

黄金錬成とICのユニークアイテム『錬金秘本』で常備化ポイントを溜め込んで、トツカ二本目入手したらやばくね?っていうビルド。そしていつか使ってみたかった《物質合成》もついでに組み込んだら良かったロマンビルド。
でも実際《水晶の剣》とトツカの相性がすこぶる良好だから比較的小さいコストでシンプルに火力が出ちゃうし、トツカの弱点である命中率固定値問題とモルフェウスの弱点である肉体ダイス数問題を同時に解消できるブラックドッグ先輩には感謝してもしきれない。
合成トツカの行動値デバフで行動値がマイナスになるけど、行動値マイナスに関する裁定が見つからなかったから許されるんじゃないかと楽観視。
見つかった場合は詰みです、相方をハヌマーンにして《疾風剣》と《先手必勝》にしましょう。【肉体】のダイスと達成値がえくいほど減るけどドッジダイスを減らせるからこっちのほうがいいかもしれないよ、悲しいね。