キャラクター名: 立花 巡

プレイヤー名:

シンドローム	モルフェウス ウロボロス	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	高校生(偏差値は高くない)
オプショナル		年齢	17	性別	男
覚醒	無知	衝動	破壊	初期侵食率	41 %
出自	資産家(親が資産家である)	経験	力の暴走(破壊者として)	邂逅	主人(霧谷雄吾)

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	0			2
感覚	3	1	0			4
精神	2	0	0			2
社会	1	0	0			1

HP	26
行動値	15
(非装備時)	15
戦闘移動	20
全力移動	40

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	6		ＲＣ	1		交渉		
回避			知覚	1		意志	3		調達	6	
運転：自転車	2		芸術： 鳥	2		知識： 鳥	2		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
アンチマテリアルライフル		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス:破壊者	P	N		
暴走に巻き込んだ相手	P 遺志	N 悔悟		
鳥	P 幸福感	N 食傷		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 34	残り財産P： 12

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	2	2	Maj	-	-	Syn	-	
効果：	クリティカル値を-Lv							
カスタマイズ	1	2	Maj	武器	-	白兵/射撃	-	
効果：	判定のダイスを+Lv							
クリスタライズ	3	4	Maj	-	-	Syn	100↑	
効果：	ダメージ+Lv×3 装甲値無視 シナリオ3回							
スプリットアタック	3	4	Maj	-	Lv+1	Syn	80↑	
効果：	対象をLv+1体に増やす シーン1回							
水晶の剣	3	4	Maj	至近	自身	自動	-	
効果：	武器の攻撃力を+Lv×2 シナリオ3回							
原初の黒:ポルターガイスト	1	6	Min	至近	自身	自動	100↑	
効果：	攻撃力を+破壊した武器の攻撃力 シナリオ1回							
黄金錬成	2	-	Pas	至近	自身	自動	-	
効果：	財産ポイントを+Lv×10							
万象の虹	1	6	Auto	視界	効果参照	自動	-	
効果：	エフェクトをコピー シナリオ1回							
原初の紫:ミスディレクション	2	6	Auto	視界	単体	自動	-	
効果：	範囲攻撃の対象を一人にする シナリオLv回							
万能機具	★							
効果：								
壁抜け	★							
効果：								
折り畳み	★							
効果：								
無上厨師	★							
効果：								

普段はぼーっとしておりどこか生意気なところもある青年
だが戦闘になると一変！止まることを知らない苛烈な攻勢と的確な戦術眼で敵対する者を容赦なく撃ちぬいていく
破壊と襲撃はお手の物でありつけられたコードネームは"キラーマシン"
だが力の抑え方に慣れておらず能力が暴走し仲間に重傷を負わせてしまったこともある。その出来事は彼に心にトラウマとして残っている

趣味は鳥を育てること
ただし本人の生活力は低く多くをイージーエフェクトに頼ってだらけている
鳥に与える餌も無上厨師で作っているとかなんとか
文明の利器だから仕方ないとの本人談

中ニ設定！

《BreakDown Barret》(コンセントレイト+カスタマイズ)
5dx+6@8 攻撃力:武器+11 コスト4
なお、水晶の剣使用後

《Disaster Barret》(コンセントレイト+カスタマイズ+クリスタライズ)
6dx+6@7 攻撃力:武器+53 コスト8 装甲値無視 シナリオ3回
なお、水晶の剣+ポルターガイスト後、浸食100%↑

《Disaster Rain》(コンセントレイト+カスタマイズ+クリスタライズ)
6dx+6@7 攻撃力:武器+53 コスト12 装甲値無視、対象5体 シナリオ3回