

キャラクター名
真白 光希

プレイヤー名

シンドローム	パロール		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	UGN職員	
	パロール						
オプション			年齢	17	性別	女	
覚醒	死	衝動	嫌悪		初期侵食率	33 %	
出自	穏やかな日常		経験	救われた命		邂逅	真道 累

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	26
肉体	0	1	0			1	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	4	0	0			4	戦闘移動	13
社会	2	0	0			2	全力移動	26

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	1		射撃			RC	6		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:レネゲイド	1		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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
デモンズシード(異常斥力因子)	
メモリー:生きたいと願ったあの日	
メモリー:大空の背中	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費	
申し子	P	N		
真道累	P	N		
四季美寿	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 4

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:パロール	3	2	メジャー					
効果:	C-lv							
黒星の門	1	2	メジャー					ピュア
効果:	ダイス+[LV+1]/同一エンケージを可に							
黒の束縛	1	2	メジャー	視界		対決		
効果:	攻撃5/ダメージでラウンド間行動-LV×3/同一エンケージ対象不可							
因果歪曲	5	3	メジャー		範囲選			
効果:	範囲変更/同一エンケージ対象不可							
パラドックス	1	1	メジャー					リミ
効果:	因果歪曲と同時/対象5体に。							
斥力の槌	4	2	メジャー	視界	単体			
効果:	ダメージでLV×2m移動させる							
ストレンジスン	6	4	オート	至近	自身	自動		Dロイス
効果:	オートの「効果をダイスで決定するエフェクト」の効果+LV×2							
斥力障壁	1	2	オート	視界	単体	自動		
効果:	HPダメージ直前、1d+LV×3軽減							
崩壊のスフィア	5	2d10	オート	視界	単体	自動	120↑	
効果:	対象のダメージロールに+LV×2d							
魔人の盾	5	4	オート	至近	自身	自動		
効果:	ガード時、ガード+LV×10							
紡ぎの魔眼	5	1	オート	至近	自身	自動		
効果:	判定直前、ダイス+LV							
異形の痕	1							
効果:								
ディメンジョンゲート	1							
効果:								

真白素案。
素案だけオリジナル再現ではなくかなり遊んでいる。
オリジナルでは【死神の瞳】が軸の凶悪デバフモンスターだったが、斥力の槌が使いたかったためダメージを与えられる形にした。
どちらかというと空見ボス【黒結晶の魔眼】に近いデータ。
ただ【ダークマター】【過剰収縮】の高火力コンボは落とし、HP担保である【グラビティテリトリー】も落としている。
代わりに【ストレンジスン】をDロイスから導入。攻守の要に。

パラドックス+斥力の槌で別エンケージの敵を一か所にまとめ、累くん/久我先生の範囲攻撃で抹殺する形。
クライマックスでは可能なら2R目も累くんにもコスミック解放を当てたいので、自エンケージに引き寄せたい。
コスミック+解放の宴でダイス補助、コスミック+虚無の城壁でガード補助(※なくなった)、ストレンジスン+斥力障壁でダメ減、
黒の束縛で行動値減(自分が速くないためおまけ程度)など、多方面に動ける。
魔人の盾でシーン1回なら城壁含めて32->45ガード可能(※侵蝕の兼ね合いで魔人の盾のみ、40>50のガードに)
クライマックスの要は120%でのスフィア+ストレンジスンによる+26d10火力バフ。ボスカな？
ストレンジスンは前述のとおり斥力障壁にも合わせられ、13d10(15d10)+3のダメカができる。
ネックは侵蝕と攻撃の低さ、情報の弱さ。情報は一応財産でカバーしている。

変更案としては、虚無の城壁落とし+コスミックのレベルダウン>グラビティテリトリー再取得など自己生存UPorデバフ強化。
【グラビティバインド】を採用する案もあったが、安定を取ってメモリーを取得、更に【紡ぎの魔眼】で情報他判定を増した。
でも【紡ぎの魔眼】を落として【虚無の城壁】【魔人の盾】【斥力の槌】あたりを伸ばす案もある。
>>>なお侵蝕がやばそうなのでメモリー取得の方向に変更。コスフレ/虚無壁を落とし【魔人の盾】、【紡ぎの魔眼】、【斥力の槌】を補強した。
魔人の盾を落としてコスフレ、紡ぎの魔眼を残し、盾と鎧を買ってもらって耐える案もあるので検討。
その場合でも侵蝕イメージは変わらない。