キャラクター名: アルキュミア/紗倉理々

プレイヤー名:

シンドローム	モルフェウス モルフェウス	ワークス	FHセルリーダーC	カヴァー	傭兵セルのトップ(仮)
オプショナル		年齢		性別	女
覚醒	素体	衝動	嫌悪	初期侵食率	31 %
出自	素体としての少女	経験	”アルキュミア”	邂逅	四季

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

HP	25
行動値	9
(非装備時)	9
戦闘移動	14
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			射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避			知覚			意志	4		調達	1	
運転 :多脚戦車	2		芸術：			知識 :レネゲイド	2		情報： FH	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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
情報屋	
情報収集チーム	
原初の混沌	
エンブレム:セカンドディール	
スチールギガント	
コーリングシステム	
デモンズシード	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
古代種	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	残り財産P： 2

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	3							
効果：								
黄金錬成	5							
効果：								
巨匠の記憶	1							
効果：								
砂の加護	5							
効果：								
砂塵霊	6							
効果：								
不壊の城壁	3							
効果：								
リプレッション	2							
効果：								
万能器具	★							
効果：								
壁抜け	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

理外素案。
これは素の理外というよりは「サメ？　海の面制圧なら……めんどくせぇな、アレを出すか」という理外の意思が反映されたエフェクト構成。
常備化のロボ（スチールギガント）も理外の創造物のイメージ。
理外の根幹コンボは原初の混沌/セカンドディール、および砂の加護/砂塵霊なのでそこは残しつつ、
素の理外が用いる射撃コンボではなく、巨大ロボ使用のコンボを採用。
中程度の単体火力と中程度の装甲、情報他に有利なエフェクト構成と強固定値のバフを持つ。
一度きりの高倍率ダメ減もあり、原初の混沌で場面に応じた援護も可能。
候補は【死神の書】(永続ダメ増)【世界の卵】(永続デバフ)【予備心臓】(ロイス保護)【時の砂時計】(オート打消)
【幻灯鏡】(ミスディレクション)【茨の冠】(対象メジャーアクションごと5d10ダメ)あたりか？
ただ射撃>近接運転になっているため、マイナーがあかずセカンドディールが使えない可能性があるのがネック。
行動もヴィークル補正で0になる。

100%エフェクトに【不壊の城壁】を置いているため、この構成だと防御重視だが、
【ストライクモード】【クリスタライズ】あたりを採用する攻撃型案もあり。
また、今回は侵食がやばいティアがいないため、元データから採用していた【リプレッション】を不採用にし、
デバフ補填の意味で【ルーラー】を採用する案もあり。ただコーリングシステムとタイミングが被るので裁定次第。