

キャラクター名
タカラ コトネ(高良 湖音)

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス		ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	UGNエージェント(強調)
	パロール					
オプション	エンジェルハイロウ		年齢	16	性別	女
覚醒	感染	衝動	吸血	初期侵食率	36 %	
出自	1:天涯孤独		経験	11:実験体	邂逅	18:悪人:テレーズ・ブルム

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	1	0	0			1	行動値	20
感覚	3	1	1		4	9	(非装備時)	20
精神	2	0	0			2	戦闘移動	25
社会	2	0	0			2	全力移動	50

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	6		射撃	7		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:古物	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
『竜の宝剣』(インフィニティウエボン)	白兵	9r+6	3	17		侵蝕率+5、《ジャイアントウエボン》「リーサルシャイン」計算済
『竜の宝剣』(インフィニティウエボン)100%	白兵	9r+6	3	18		侵蝕率+5、《ジャイアントウエボン》「リーサルシャイン」計算済
	白兵	1r+6				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
専門書:古物	
コネ:UGN幹部	
リーサルシャイン	

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
Dロイス『実験体』	P	N		
アイアス:ティオ・セジウィック	P 連帯感	N 不安		
宿敵:グラン・アドリオン	P 懐旧	N 敵愾心		
PC:テッド・オリヴァー	P 連帯感	N 憐憫		
カトリーヌ・デュアメル	P 慕情	N 不安		
グランギニョール	P 執着	N 敵愾心		
	P	N		

最大財産P: 4 残り財産P: 1

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								
インフィニティウエボン	2	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 白兵武器作成:命0,G3,攻+[Lv+7],至近								
ジャイアントウエボン	1	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 《インフィニティウエボン》攻+5、他武器装備不可								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 《インフィニティウエボン》を2個作成								
斥力跳躍	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 飛行状態で戦闘移動+[Lv*2]m								
コンセントレイト:パロール	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-[Lv](min7)								
巨人の斧	2	3	メジャー	武器	-	(白兵)〈射撃〉	-	
効果: 攻+[Lv*3]、判定D-2個								
光の舞踏	1	2	メジャー/リアクション	武器	-	〈白兵〉	-	
効果: 〈白兵〉を【感覚】で判定								
魔弾の射手	2	4	メジャー	視界	単体	〈射撃〉	-	
効果: 白兵武器2個破壊し、その命中と攻を合わせた射撃攻撃、[Lv]回/シナリオ								
ゼログラビティ	1	6	オート	視界	自動	-	120、吸血	
効果: ドッジかガード宣言時、それを無効化、1回/シナリオ								
メモリー:アイアス	1							
効果: ●幸福感								
時間凍結	1	5	イニシアチブ				80	
効果:								
水晶の剣	2	4	メジャー				-	
効果: EA83p								
天の業物	1	4	オート				リミット	
効果: HR81p								

《水晶の剣》 /2 / / / / / /EA83
《天の業物》 /1 / / / / / / /HR81p
付与できる。でもシナリオの間なので破壊してしまったらその効果はなくなるものとする。
また武器ひとつを選択するため複数同じ武器を所持していてもどれかひとつ。

取扱いメモ
・自立心が強いので、うまく切磋琢磨できれば良い方向には育つでしょう。
・お姉さんぶるので年下の前ではちょっと前線に出たがる傾向があるかもしれません。
・ケイトには頭が上がらず、グランのことは気に入らない様子でした。仲間は、大事。そう、とても。

マイナー
・『竜の宝剣』:《インフィニティウエボン》《ジャイアントウエボン》《斥力跳躍》侵蝕率+6(基本装備)
・『宝剣装填』:《インフィニティウエボン》《ジャイアントウエボン》《ダブルクリエイト》侵蝕率+8(《魔弾の射手》の準備)

メジャー『トレジャーアーツ』:合計侵蝕率+13/16
・《巨人の斧》《コンセントレイト:モルフェウス》《光の舞踏》侵蝕率+7:【感覚】による〈白兵〉、攻+23(27)7Dx+4(10Dx+4)

メジャー『ジャイアントエミッション』:合計侵蝕率+18
・《巨人の斧》《コンセントレイト:モルフェウス》《魔弾の射手》侵蝕率+9:〈射撃〉、白兵武器2個破壊、攻+40(45)7Dx+4(10Dx+4)

エフェクト取得案:上ほど優先順位高

