

キャラクター名
はるいち わたり

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C	カヴァー	高校生
	モルフェウス					
オプション			年齢			性別
覚醒	探求	衝動	破壊		初期侵食率	30 %
出自	疎まれた子	経験	永劫の別れ		邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	25
肉体	2	0	0			2	行動値	9
感覚	4	0	0			4	(非装備時)	9
精神	0	1	0			1	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	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	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:	4		芸術:			知識:	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
	運転	2r+4				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
研究所の人!	P 信頼	N 無関心		
お母さん	P 親近感	N 無関心		
日々出晴英	P 友情	N 敵愾心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
A.R.E.A.(エリア)	P 好奇心	N 憤懣		

最大財産P: 4 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								
ヴィーグルモーフィング	5	2	マイナー	至近	自身	自動成功		
効果: モーフィングロゴP140								
砂の加護	2	4	オート	至近		自動成功		
効果: 対象が判定を行う直前その判定のダイスを+LV+1個する1ラウンドに1回								
巨匠の記憶	5	2	メジャー					
効果: 運転と組み合わせることができる。組み合わせたダイスを+LV個								
コンセントレイト:モルフェウス	2							
効果:								
クリスタライズ	5	4				対決	100↑	
効果:								
スーパーランナー	1							
効果:								
成分分析	1							
効果:								
テクスチャーチェンジ	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

この人また動物(ロボ)の相棒作ろうとして!!!!!!これはスカイタクシー!つまりアーマーカー つまりモルカー
 多分12d@7固定値+15でぶつうの攻撃力くらいになってると思います。
 アーマークリエイトがありますクリスタライズと迷ってます。(ロボの攻撃に積めるのかわからなくて)
 変な組み方が好きなので装甲特化も考えたんですが、これでも周りの困った様子を思い浮かべて押さえました。アーマークリエイトはその名残です。
 アーマークリエイトで11装甲積んだらロボと合わせて26なんですけど積むまでに攻撃食らったら意味ないんだよね...
 もしくは砂の結解かな〜〜砂は砂にとか...メタ読みだけど
 エフェクトのレベルが特化しすぎて面白くない...面白くないキャラシになってしまいました...

- ・装甲はあるだけでダメージを軽減するか、ドッジやガードを行わないと軽減されないか
- ・攻撃の命中判定はロボを動かす運転:の使用であり、巨匠の記憶(砂の加護)がその命中判定のダイス増加になるという認識であってるか
- ・移動系のエフェクト取った方が良いか
- ・余った経験点は何に使えるか(前も聞いた気がします!!記憶喪失です)

この辺が謎です!よろしくお願ひします!

↑解決済み