

キャラクター名  
アウルム・P・コードウェル

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス		ワークス	FHチルドレンB	カヴァー	高校生
	モルフェウス					
オプション			年齢	15	性別	男
覚醒	憤怒	衝動	加虐		初期侵食率	35%
出自	天涯孤独	経験	FHへの忠誠(経験:FH表)		邂逅	(欲望表)愛情 PE37p

	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			2	行動値	17
感覚	4	1	0	3		8	(非装備時)	17
精神	0		0	1		1	戦闘移動	22
社会	2		0			2	全力移動	44

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	14		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:知識:機械操作	1		情報:情報:FH	4	
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
ヴィークル用レールキャノン	射撃	8r+11		20		同エンゲ不可 騎乗時のみ使える PE39P 以下には全て武器の攻撃力込み
[痛幻の琴弓] 1+2+5 100↓	射撃	13r+11		40		C値7 侵蝕:8(水晶の剣除く)
1+2+5+4 100↑	射撃	14r+11		65		C値7 侵蝕:12(水晶の剣除く)装甲無視
1+2+5+4 120↑		6r		70		C値7 侵蝕:12(水晶の剣除く)装甲無視

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
スカイキッド	5	0	0	自身の行動値	PE40P 搭乗している間飛行状態になり、戦闘移動に+5m
コーリングシステム	1				セッアップで使用可能。所持しているヴィークルを呼び出し、呼び出したヴィークルに騎乗状態になる
合計装甲:		0	合計回避:		0

所持品	
黄金錬成で常備化ポイント+50	
ウェポンケース	
コネ:FH幹部	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
No.02 コードウェルの子(マスターレイス)	P	N		
アルフレッド・J・コードウェル	P 傾倒	N 不安		
ヨハン・C・コードウェル	P 親近感	N 憎悪		
ラビリンズ	P 好奇心	N 不快感		
睦月くん	P 好奇心	N 敵愾心		
シェイプシフター	P 有為	N 食傷		
ナガラエル	P 好奇心	N 脅威		

最大財産P: 10 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								
黄金錬成	5	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 基本侵蝕率+3、常備化ポイントLV×10、侵蝕率でレベルアップしない								
コンセントレイト:モルフェウス	3	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: CL-LV								
カスタマイズ(Dロイス:コードウェルの子適用)	5	6	メジャー	武器	-	射撃	-	
効果: ダイス+LV個								
スプリットアタック	4	4	メジャー	-	LV+1体	シンドローム	80	
効果: 組み合わせた攻撃の対象をLV+1にする。シーン1回								
クリスタライズ	5	4	メジャー	-	対決	シンドローム	100	
効果: 攻撃力+LV×3、装甲無視、シナリオ3回								
水晶の剣	5	4	メジャー	至近	効果参照	自動	-	
効果: 選択した武器の攻撃力LV×2、シナリオ3回まで								
天の業物	1	4	オート	視界	単体	自動	リミット	
効果: 前提:水晶の剣、対象が行う「あなたが水晶の剣を使用した武器」を使用した攻撃の判定の直前に使用する。その判定のC値-1(下限値5)1シナリオ1回まで								
砂の加護	5	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 対象が判定を行う直前に使用する。その判定のダイスを+LV+1個する。このエフェクトは1ラウンドに1回使用できる。								
砂塵霊	5	3	オート	視界	単体	自動	リミット	
効果: 前提:砂の加護 砂の加護と同時に使用する。砂の加護を使用した対象がそのメインプロセスで行う攻撃の攻撃力を+LV×4する。								
創造の御手	3	3	メジャー	-	-	-	ピュア	
効果: 組み合わせた判定のダイス+5個、1シナリオLV回まで								
テクスチャーチェンジ	★		メジャー	至近		自動成功		
効果: レールキャノンの外見を琴弓に変更								
ウォーキングクローゼット	★	-	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果: 自分の衣装を自由自在に変更できる。見たことがある服装なら立ちどころに変わることができる。また、効果に同意する対象の着ている服を変更することも可能。								
効果:								

アウルム(aurum)  
ミドルネームのPIはPeter(洗礼名のペトロより)

幼い頃にオーヴァードに覚醒したが、近くにオーヴァードを知る人がいなかった為、物を作れる超能力くらいにしか思っていなかった。  
黄金錬成で両親に金を作ってあげると喜んで最初はそれが嬉しくて沢山金を作ってあげたが、段々両親は自分のことを愛する子供ではなく、お金を作る都合の良い道具としか見てくれなくなる。  
10歳の誕生日に両親を殺害、その時ワーディングを察知したコードウェルに拾われFHに加入する。  
自分のことを道具ではなくちゃんと自分として見てくれるコードウェルのことを実の父親のように慕っている。が、コードウェル以外には傲慢な態度を取ることが多い。  
辛党 甘いものは苦手(ヨハンが甘いもの好きなので逆を意識しました)

・ジャームに対するスタンス(排除?利用?など)  
→邪魔をするなら排除するし、役に立ちそうなら利用する。ジャームだから排除する、という考えではない  
・セルに所属することで果たしたい目的があるのか  
→多分コードウェルの指示を受けてセルに所属している。自分の実力をコードウェルに示して役に立ちたい、褒められたいというのが目的。