

キャラクター名
貴志 快成(キシ カイセイ)

プレイヤー名

シンドローム	ウロボロス		ワークス	格闘家	カヴァー	アカデミア生
	ハヌマーン					
オプション			年齢	15歳	性別	男
覚醒	感染	衝動	憎悪	初期侵食率	42 %	
出自	兄妹	経験	感動	邂逅	好敵手	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	46
肉体	2	1	3	4		10	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

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	11		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	6	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
運転: デモンズシード	3		芸術:			知識:			情報: アカデミア	4	
運転: 両手剣	9		芸術:			知識:			情報: 両手剣	5	
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
逸騎刀閃	白兵	16r+8		137		100↑ 侵食値13+2d10
両手剣	白兵	17r+8		10		
逸騎刀閃・雷光斬り	白兵	16r+8		137		100↑ 侵食値19+2d10 装甲値無視ガード不可 HP1になった後HP-1d10
逸騎刀閃・電光石火	白兵	17r+8		10		侵食値4 HP-1d10 侵食率+2で全力移動

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
デモンズシード	
両手剣	
Cランク1(Bランク)	
コネ学園通の友人(ブリッツアサルト)	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
復讐者	P	N		
霧ヶ峰 玲士(きりがみね れいじ)	P 尊敬	N 敵愾心		
過去の貴志快成	P 憎悪	N 憎悪		
	P	N		
	P	N		
	P 尊敬	N 脅威		
	P	N		

最大財産P: 14 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:ハヌマーン	3	2	MA			シンドローム		
効果: C値-LV(下限7)								
電光石火	3	3	MA			肉体/感覚		
効果: 判定+(Lv+1)D。HP1D失う								
一閃	1	2	MA			白兵		
効果: 全力移動を行った後に白兵攻撃を行う。								
シャドーテンタクルス	1	1	MA			白兵		
効果: 白兵攻撃の射程を10mに変更する								
混色の氾濫	2	2-1	MA			シンドローム		
効果: 原初の●エフェクトと組み合わせ、対象を範囲(選択)に変更する。シナリオLv回								
原初の赤:ブラッドボム	1	1+1	MA			シンドローム		
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃によりダメージを1点でも与えた場合更に対象はHPを「Lv-1(最低値1)」D点失う。その後自身も同じだけHPを失う。								
原初の白バリアクラッカー	1	4+2	MA			白兵	80	
効果: 装甲値無視。ガード不可。シナリオLv回								
マシラのごとく	4	5+1	MA			シンドローム	80	
効果: 攻+Lv*10 判定-5Dシナリオ一回。デモンズシードで最大レベル+1								
原初の黒:災いの魔剣	2	2d10+2	MA			白兵	100	
効果: HPを残り1まで失い、攻+失ったHP(MAX、Lv*10)シナリオ一回								
尾を食らう蛇	1	4	SET			-		
効果: HPを1d10失い、背徳の理を使用する								
永劫進化	1	3	SET			-	100	
効果: 原初の●のLvを1上げる。シナリオ一回								
背徳の理	3	3	AU			-		
効果: シーン中判定D+「Lv*2」。シーン1回								
リミットリリース	1	6	AU			-	100	
効果: 自身の判定の直前にC値-1(下限5)する。シナリオ1回								

【今後のキャラ成長方針】
 肉体Lvとクランを取得してHPを50以上にする。
 世界を喰らうもの(対象:シーン(選択)攻撃)の取得
 攻撃判定のダイスの増加(原初の青:生命の黄金律の取得を検討)
 原初の灰:ブラッドエンゲージ、原初の虚:崩壊のスフィア辺りの火力増強エフェクトの取得
 カバリングエフェクトの取得。

【悩みPoint】
 原初の赤:ブラッドボム、シャドーテンタクルスを原初の赤:アタックプログラムに変更すべきか
 キャラクターのコンセプトが高火力ダメージを押し付けるものなのですが、
 どうやっても空蝉、透過あたりのダメージ無効エフェクトを無効化できません。
 間接的に無効化できるよう「混色の氾濫→世界を喰らうもの」の成長案を考えています。
 混色の氾濫を使用するために原初の赤で「技能シンドローム」以外かつ判定固定値を盛れるアタックプログラムを使用するか悩んでいます。

ブラッドボムを使用している理由としては侵食値少な目で火力を盛れる点とキャラクター設定を考慮しています。
 ブラッドボムだけだと混色の氾濫が低侵食率の時に使用できないので、シャドーテンタクルスを使用しています。

PT内に回復役のキャラがいるのでブラッドボムのHPロスのフォローや
 デビルスレッド持ちがいるので時の棺などの判定に作用するエフェクトにもある程度対処は出来ています

【リビルド】

