

キャラクター名	プレイヤー名
黒木ハバト(ソイルマン)	

シンドローム	モルフェウス ウロボロス	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	UGNの黒い人
オプション		年齢	27	性別	
覚醒	命令	衝動	闘争	初期侵食率	57%
出自	義理の両親	経験	無限回廊	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	50
肉体	2	0	0			2	行動値	10
感覚	3	1	0			4	(非装備時)	10
精神	2	0	0			2	戦闘移動	15
社会	1	0	0			1	全力移動	30

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	16		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志	5		調達	5	
運転:			芸術:			知識:			情報:	UGN	6
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
100↓ 魔銃(まがん)	射撃	7r+19		46+1D		コア8@7、CR+影縛りの魔弾+ブラッドボム+カスタマイズ、サイドリール込み
100↑	射撃	8r+19		52+1D		コア8@7、CR+影縛りの魔弾+ブラッドボム+カスタマイズ、サイドリール込み
160↑	射撃	9r+19		58+1D		コア8@7、CR+影縛りの魔弾+ブラッドボム+カスタマイズ、サイドリール込み
召喚獣バハムート零式	射撃	10r+19		184+1D		コア22+6@7、上記コア+永動進化+コアがコア+巨人の影(コア)+砂の加護+砂塵量(コア)がコア

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
メモリー【故郷】	神龍伝説				
メモリー【UGN】	ウエポンケース(?/1)				
メモリー【龍を狩る者】	小型ロケットランチャー(13/5)				
コネ: UGN幹部	アンチマテリアルライフル(35/24)※超軽量化適用				
コネ: 手配師	デモンズシード				
サイドリール	贗作王の秘本(モルフェウス)				
(インフィニティノヴァ)	トドーンプリンガー(エンゼル/ハイロウ)				
エンブレム: フェイタルポイント(UGNエージェント)	ト死毒袋(エグザイル)				
思い出の一品	L				
エンブレム: ドロップアウト(GMに許可頂きました)	エンブレム: Rスミス				
Lエンブレム: 濃縮体	エンブレム: オペレーションX				
最大財産P:	42	残り財産P:	5		

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							
原初の黄: 光の銃	5	2+2-1	セットアップ	至近	自身	自動		
効果:	射撃武器作成: 攻撃力「Lv*2+2」→「Lv*4+4」、基本侵蝕+3							
原初の青: 猛毒の雫	5	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	与ダメ時那毒LVを付与							
原初の赤: ブラッドボム	3	2	Xジェネ	-	-	シンドローム		
効果:	1点でもHPがXジェネを与えた場合、対象はHPLv-1D点失う。自身は同じ分のHPを失う							
CR:ウロボロス	3	2	Xジェネ	-	-	シンドローム		
効果:	C値下げ							
カスタマイズ	3	2	Xジェネ	至近	自身	白兵/射撃		
効果:	ダイス+LV個							
L剣精の手	3	2	オート	-	-	自動	リミット	
効果:	↑を組み合わせた判定の出目の1つを10にする、シナリオ中LV+1回							
原初の青: シャインブレード(神龍伝説)	10	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シナリオ中、武器の攻撃力をLv+2する							
原初の黒: ライトスピード	1	7	マイナー	至近	自身	自動	100↑	
効果:	このメインレウスではXジェネアクションを2回行える。別々に処理を行い、どちらの行動もクリティカル+1。シナリオ1回。基本侵蝕+3							
原初の白: マシラのごとく	4	8	Xジェネ	-	単体	シンドローム	80↑	
効果:	攻撃力+Lv*10、ダイス-5個。シナリオ1回、基本侵蝕+3							
原初の紫: 凍てつく刃	4	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果:	自身以外のダメージロール時にダメージ+1D+Lv*3、ラウンド1回、基本侵蝕+4							
原初の灰: 闘争の渦	1	7	オート	至近	単体	自動	120%	
効果:	使用回数回復、対象に暴走を付与する。シナリオ1回、基本侵蝕率+5							
万象の虹	1	6	オート	視界	効果参照	自動		
効果:	シナリオ内で使用された効果を取得。シナリオ1回							
原初の虚: ハイブリーディング	1	8	オート	視界	自身	自動	120%	
効果:	回数制限のある効果を1回ぶん回復する、回復した効果以外の侵蝕値分のHPを失う。シナリオ1回、基本侵蝕+3							

内海逮捕から変わったこと

- ・原初効果の変更
- ・火力寄りビルドに路線変更
- ・衝動が闘争に戻った

ほかいろいろ

