

キャラクター名  プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス ノイマン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	ヒーロー
	オプション		年齢		性別	
覚醒	犠牲	衝動	妄想	初期侵食率	30	%
出自	戦災孤児	経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	1	1	0			2	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	2	0	0			2	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	1		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			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
投影武器 (インフィニティウェポン)	白兵	2r+1	3	Lv*3+7		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
赤い外套		8			

所持品		合計装甲:	8	合計回避:	0
原初の混沌		ロイス			
アンリミテッドサプリメント		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
赤いペンダント (祈りの造花)		赤い宝石のペンダント	P 尽力	N	
インクリボン		正義の味方になりたかった男	P 遺志	N 不安	
応急手当キット		運命の夜	P 懐旧	N 無関心	
コネ:ヒーローマニア		霧谷	P 誠意	N 食傷	
コネ:Vネットの影		ジェイミー西崎	P 友情	N 猜疑心	
コネ:UGN幹部			P	N	
デモンズシード			P	N	
		最大財産P:	8	残り財産P:	0

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	3	2	メジャー	-	自身	自動	-	
効果: C値-Lv								
剣の王城	1	4	セットアップ	至近	自身	自動	-	
効果: シーン中、モルフェウスのエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+〔LV×2〕〔LV+1〕まで日本刀を作成								
神速舞踏	5	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 攻撃判定後に使用。達成値+Lv*2。一回の判定に「攻撃に使用した武器の数」回まで重複できる。両手持ち武器使用不可								
マルチウェポン	5	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: 同じ技能で扱う武器の攻撃力と効果をふたつ合計して使用できる。ふたつの武器は両方とも装備していなければならない。射程は短いもの、攻撃範囲は狭いものを適用する。同一エンゲージに攻撃できない武器と攻撃できる武器を組み合わせた場合は、前者に従う。また、この組み合わせた達成値を〔SL/LV〕(最大0)とする。								
ヴァリアブルウェポン	2	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果: マルチウェポンと組み合わせ、LV個の攻撃力、効果を合算し、装備しているものとして扱う。								
インフィニティウェポン	3	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: そのシーンの間、武器を作成し装備する。								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 作成する武器の数を2つに変更								
ストライクモード	3	6	メジャー	-	単体	対決	80	
効果: 攻撃のダメージに+ (LV) Dする。ただし、判定後にあなたの装備している武器は破壊される								
贗作師	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 見たことのある物品の複製品を錬成するエフェクト。一度でも見たことがあれば外見や手触りは完全に再現でき、モデルが手元があれば完全に同じものを作ることができる。ただし、作成した複製品は見せかけで実際のその道具の機能は持たず、一週間はただの土くれになる。GMは必要と認めたならRCの判定を行わずともよい。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ちゃばれ

【オート】  
《憑依経験》 神速舞踏(5) 攻撃判定後に使用。達成値+Lv\*2。一回の判定に「攻撃に使用した武器の数」回まで重複可。両手持ち武器使用時不可 コスト2 @構え  
《憑依経験》 神速舞踏(6) 攻撃判定後に使用。達成値+Lv\*2。一回の判定に「攻撃に使用した武器の数」回まで重複可。両手持ち武器使用時不可 コスト2 100%~ @構え  
【セットアップ】  
《無限の剣製》 剣の王城(1)  
シーン中、モルフェウスのエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+〔LV×2〕〔LV+1〕本まで投影剣(データ:日本刀)を作成 コスト4 @固有結界  
《無限の剣製》 剣の王城(2)  
シーン中、モルフェウスのエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+〔LV×2〕〔LV+1〕本まで投影剣(データ:日本刀)を作成 コスト4 100%~ @固有結界  
-----  
《投影: 死毒の粉》 セットアップに使用。そのシーンの間、対象が次に受けるダメージに+10Dする。シナリオ一回。  
《投影: 供儀の石仮面》 セットアップ使用、あなたのHP最大値と現在HPに+20。シーン間持続。侵蝕+5 1D10+3 《投影: スティシスウッチ》 セットアップ使用。R間、あなたと対象の行動値を-1D+「精神」する。シナリオ一回。  
【マイナー】  
《投影: 干将・莫耶》 インフィニティウェポン(3)+ダブルクリエイト(1) そのシーンの間、武器をふたつ作成し装備する 攻撃力: Lv\*3+7 コスト6 @トレース  
-----  
《投影: 起源弾》 結晶弾 マイナーアクションで使用する。そのメインプロセスで行なう「種別: 射撃」の武器による攻撃の攻撃力+10する。ただし、判定後にあなたの装備している武器は全て破壊される。