

キャラクター名
日野 凛

プレイヤー名

| | | | | | |
|--------|------------------|------|--------|-------|------|
| シンドローム | モルフェウス モルフェウス | ワークス | アーティスト | カヴァー | 学生 |
| オプション | | 年齢 | 17 | 性別 | 女 |
| 覚醒 | 感染 | 衝動 | 妄想 | 初期侵食率 | 28 % |
| 出自 | 安定した家族 | 経験 | 被害者 | 邂逅 | 忘却 |

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|----|-----|-----|--------|----|
| | 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 | | | 交渉 | | |
| 回避 | | | 知覚 | 1 | | 意志 | 6 | | 調達 | 7 | |
| 運転: | | | 芸術: | 2 | | 知識: | | | 情報:ウェブ | 2 | |
| 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 |
|---------------|----|-----|----|-----|----|------------|
| シールド | | 0 | 24 | - | | |
| シールド@ダブル | | 0 | 24 | - | | 二つに錬成の掟で+5 |
| | | 0 | 29 | - | | |
| シールド (100%以上) | | 0 | 26 | | | |

| 防具 | 価格 | 装甲 | 回避 | 行動 | メモ |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | |

| 所持品 | |
|----------|--|
| メモリー「家族」 | |
| メモリー「日常」 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

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 |
| Dロイス《超血統》 | P | N | | |
| Dロイス《複製体》 | P | N | | |
| 家族 | P 信頼 | N 疎外感 | | |
| | P 庇護 | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |
| | P | N | | |

最大財産P: 18 残り財産P: 10

| 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 | | | | | | | |
| シールドクリエイト | 10 | 5 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | 武器を作成 | | | | | | | |
| ダブルクリエイト | 1 | 3 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | 武器のデータを変更 | | | | | | | |
| 錬成の掟 | 5 | 4 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | 武器のデータの一つを+5 シナリオ1v回 | | | | | | | |
| 物質合成 | 1 | 5 | メジャー | 至近 | 自身 | 自動 | 100 | |
| 効果: | 二つのアイテムや武器を一つに シーン1回 | | | | | | | |
| 砂の結界 | 1 | 2 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | カバーリングを行う メインプロセス1回 | | | | | | | |
| レストレインコマンド | 1 | 4 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | バットステータスを3つまで回復。シーンLV回 | | | | | | | |
| 八重垣 | 1 | 4 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | ガードを行う前に宣言。装備している武器二つを合計してガードを行う。 | | | | | | | |
| フォームチェンジ | 7 | 2 | マイナー | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | 素手以外の武器を一つ選択攻撃力を-3、ガード値+Lv*2する | | | | | | | |
| 無限の心臓 | 4 | | | | | | | |
| 効果: | 無限の心臓を入手 | | | | | | | |
| 砂の祝福 | 1 | 4 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | カバーリングの射程+SL*10 | | | | | | | |
| 砂の盾 | 3 | 1 | オート | 至近 | 自身 | 自動 | | |
| 効果: | ガード値+SL*2 | | | | | | | |
| | ★ | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

ミドル
 1R 最大ガード値74 2+24+5+14+24+5=74 (100%以下)
 2R 最大ガード値88 2+24+5+14+24+5+14=88 (100%以下)
 クライマックス
 1R 最大ガード値90 4+30+5+16+30+5=90 (100%以上)
 2R 最大ガード値146 4+ (30+5+16+30+5+16) +5+30+5=146 (100%以上)
 3R 最大ガード値162 4+ (30+5+16+30+5+16) +5+16+30+5=162 (100%以上)
 4R 最大ガード値178 4+ (30+5+16+30+5+16) +5+16+30+5+16=178 (100%以上)

浸食補正が上昇時、ガード値+16