

キャラクター名 砂錠 縁(さじょう・ゆかり)/(さじょう・えにし)

プレイヤー名 _____

シンドローム	モルフェウス		ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	UGNチルドレン	
	モルフェウス						
オプション			年齢			性別	
覚醒	死	衝動	加虐		初期侵食率	33 %	
出自	疎まれた子		経験	UGNへの畏怖		邂逅	師匠

	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	11
感覚	4	1	0			5	(非装備時)	11
精神	0	0	0	1		1	戦闘移動	16
社会	2	0	0			2	全力移動	32

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	9		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	2		調達		
運転:			芸術:			知識:ラフム	1		情報:UGN	3	
運転:			芸術:			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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
呪われし者の銃	射撃	5r+12		1d+12		サイドリール込み
		0				
助太刀します！		0				砂の加護
少しは、お役に立っていますか…？		0				水晶の剣

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
能力訓練：感覚	
リマインドソウル：本と葉の約束	
サイドリール	
エンブレム：アップグレード	
エンブレム：パディムーブ	
メモリー：ラフムの少女（恐怖）	

合計装甲： 0 合計回避： 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
D砂使い	P	N		
PC 3	P 憧憬	N 劣等感		
玉野椿	P 尊敬	N 劣等感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4 残り財産P:

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：モルフェウス	3	2	MS			S/SY		
効果： C値-LV(下限7)								
ペネトレイト	1	3	MS	武器		白/射		
効果： 装甲無視 判定ダイス-1D								
カスタマイズ	5	2	MS	武器		白/射		
効果： ダイス+LVD								
ブルータルウェポン	5	4	MS			白/射		
効果： 攻撃力+Lv*3。								
剣精の手	2		AUTO			AT	L	
効果： 妖精の手。Lv+1回								
水晶の剣	6	4+1	MS	至近	効果参照	AT		
効果： シナリオ間攻撃力+LV*2 シナリオ3回								
天の業物	1	4	AUTO	視界	単体	AT	L	
効果： ≪水晶の剣≫対象の武器C値-1(下限5) シナリオ1回								
サイコメトリー	1	1	MS			情報：		
効果： 判定ダイス+LV+2D								
砂の結界	1	2	AUTO					
効果： カバーリング 1メインプロセスに一回								
砂の加護	5	3	AUTO	視界	単体	AT		
効果： 判定D+LV+1D R1回								
砂塵の城壁	3	1d10	AUTO	視界	単体	AT	D	
効果： HPダメを0に。 メインプロセス終了時HP10-LV失う シナリオ1回								
不壊の城壁	5	5	AUTO	至近	範囲(選択)	AT	100↑	
効果： HPダメ-LV*10 シナリオ1回								
急速分解	★		MS	至近	効果参照	AT		
効果： 物品を砂に変える								

実験の末生まれた「出来損ない」の少女(少年)。彼女(彼)の手に触れたものはなんであれ砂に還ってしまう。みんなは、当たり前に行えることをどうしてできないのだと笑う。だから、努力した。“PC3”の隣にいて恥じないオーヴァードになれるように。

防衛と情報収集に特化し、PC3のサポートを行うエージェント。ただ、その劣等感だけはいつまでも拭えることはない。

