

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	バロール モルフェウス		ワークス	UGN	エージェントC	カヴァー	エージェント
	オプション		年齢	25	性別	男	
覚醒	憤怒	衝動	破壊	初期侵食率	33	%	
出自	兄弟：弟	経験	仲間の死：相棒	邂逅	借り：剣賛		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	1	0	0			1	行動値	12
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	12
精神	2	1	0	3		6	戦闘移動	17
社会	2	0	0			2	全力移動	34

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	1		交渉		
回避			知覚			意志	5	1	調達	3	
運転：			芸術：			知識：鶴来市	2		情報：UGN	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
シールドクリエイト		0	14	0		マイナーエフェクト：シールドクリエイト後
フォームチェンジ			24	-3		シールドクリエイトフォームチェンジ

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																																			
サングラス		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> <tr> <td>Dロイス砂使い</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>弟</td> <td>P 庇護</td> <td>N 悔悟</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>元相棒：片桐純</td> <td>P 遺志</td> <td>N 悔悟</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	Dロイス砂使い	P	N			弟	P 庇護	N 悔悟			元相棒：片桐純	P 遺志	N 悔悟				P	N				P	N		
ロイス																																								
対象	感情(pos)					感情(neg)	タイム	消費																																
Dロイス砂使い	P					N																																		
弟	P 庇護					N 悔悟																																		
元相棒：片桐純	P 遺志					N 悔悟																																		
	P					N																																		
	P	N																																						
思い出の一品																																								
コネ：要人への貸し																																								
コネ：要人への貸し																																								
コネ：UGN幹部																																								
コネ：手配師																																								
		最大財産P：	10	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								
虚無の城壁	3	2	セット	至近	自身	自動		
効果： 1ラウンドの間ガード値+[Lv×3]								
グラビディガード	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果： ガード値+(Lv)D								
砂の結界	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果： メインプロセス1回カバーリング可								
砂の祝福	1	3	オート	視界	単体	自動		
効果： 砂の結界直前に使用。[Lv×10m]までカバーリング可能。1シーン1回								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 対象の判定を失敗させる。1シナリオ1回								
ヒール	2	2	メジャー	視界	単体	自動		
効果： 対象のHP[(Lv)D+精神]点回復								
孤独の魔眼	2	4	オート	視界		自動		
効果： 「対象：範囲」の攻撃を自身のみにする。シナリオLv回								
砂塵の城壁	1	1d10	オート	視界	単体	自動	D0イ	
効果： 対象が受けるダメージを0にする。1シナリオ1回								
シールドクリエイト	5	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 盾作成 ガード値[Lv×2+4]								
フォームチェンジ	5	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果： 1シーン1回。攻撃力-3、ガード値+[Lv×2]								
ポケットディメンション	1		メジャー	至近		自動		
効果：								
壁抜け	1		メジャー	至近	自身	自動		
効果：								
効果：								

飄々としたお兄さん、ザ・自由人。
 弟と共にオーヴァード絡みの事件に巻き込まれ弟の腕を傷つけた奴にキレて覚醒。
 敵をボコボコにした後UGNに拾われる。

獅子砂岩(ピーストコート)というCNでペアを組んで剣賛を追っていたが事件捜査中に相棒が自分を庇って死亡。
 死んでしまった相棒の無念を晴らすために1人で剣賛を追っている。

弟がいるので年下への面倒見は良い方、猫かわいがる。
 気に入った人はとことんいじり倒す。
 一人称はお兄さんor俺。趣味は散歩。
 エフェクトが腕の形をしているのは弟の事件が強く印象に残ってるため。

第二話：シールドクリエイトLv2まで取得
 第三話：虚無の城壁Lv3、シールドクリエイトLv5取得、精神1
 第四話：、ヒールLv2、孤独の魔眼Lv2、意志+3、精神+2
 フォームチェンジ最大、情報UGN+1