

キャラクター名
十波 メイ (となみ -)

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ		ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	お手伝い
	モルフェウス					
オプション			年齢	15	性別	男
覚醒	命令	衝動	嫌悪	初期侵食率	30	%
出自	兄妹	経験	脱走	邂逅	同志 (式折カタリ)	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	23
肉体	1	0	0			1	行動値	21
感覚	5	1	3	1		10	(非装備時)	21
精神	1	0	0			1	戦闘移動	26
社会	1	0	0			1	全力移動	52

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	5		射撃	2		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	4	1	調達		
運転:			芸術:			知識:			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
	白兵	10r+5	3	12		範囲 (選択) 武器破壊
100以上	白兵	13r+5	3	32		範囲 (選択) 武器破壊

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
パディムーブ	
思い出の一品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
調和者	P	N		
兄妹	P 感服	N 劣等感		
式折カタリ	P 好意	N 恐怖		
クロスグレイ跡地	P 好奇心	N 猜疑心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 2 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:エンジェルハイロウ	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-Lv (下限7)								
光の舞踏	1	2	メジャー/リアクション	-	-	-	-	
効果: HR76、組み合わせ判定を【感覚】にする。								
ギガンティックモード	1	3	メジャー	武器	範囲 (選択)	対決	-	
効果: EA82、対象を範囲 (選択) に変更。武器破壊。								
マスヴィジョン	3	4	メジャー	-	-	対決	100	
効果: EA26、攻撃力+ [Lv×5]								
インフィニティウェポン	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: EA81、武器作成。攻撃+ [Lv+7] ガード3								
光芒の疾走	2	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: EA22、戦闘移動。離脱可能。エンゲージ、封鎖の影響を受けない。								
砂塵の帳	1							
効果:								
七色の直感	★	-	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果: EA27、オーラから感情を読み取る。自分の〈知覚〉と相手の〈意志〉で対決を行う。								
雑踏の王	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: BC56、周囲の存在の動きを把握。人ごみの中でもぶつからない。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

一人称: 自分 二人称: 君 先輩: 先輩 隊長: 隊長
 基本敬語口調 同じくらいの年の子にはため口 小さい子には優しい感じに話しかける予定。
 学校に行っていないので語彙力がない。

UGNによって作り出された感覚型オーヴァードの一体。
 しかし、生まれながらにして全盲のため失敗作とされている。
 通常であれば即殺処分対象であったが、「調和者」という稀有な能力を持っていることが判明し、なんとか生きながらえる。

そんな過去がありつつも常にのほほんとした雰囲気を出している。
 目は見えないが人の気持ちを感じ取ったり、気を配ることにだけている。
 目が見えないため、容赦なく触ってくる。すぐくウザがらみしてくる。結構うっとおしいかもしれない。
 人と触れ合うのが好き。のんびりしている。柔らかいものが好き。おいしいものも好き。好き嫌いはない。
 好物はコンビニのシーチキンマヨネーズのおにぎり。ただ、開けるのに苦労する。
 本とかは読めないでラジオをよく聞いている。音楽も好き。よくわからないけど寿司くらい好き。

戦い方は、感覚で敵の場所を探り、作成したナイフを構えて最短距離で詰めよって振るう。
 どれだけの人数がいようと、どれだけ凶悪そうな敵でも見えないので臆せず突っ込んでいく。
 また、力加減も下手なのですぐに武器を壊してしまう。
 戦闘になると目を開けて、敵意ある相手にだけ見つめ対峙する。