

キャラクター名  
 桃瀬 楯 (ももせ じゅん)

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	UGN	エージェントC	カヴァー	高校生
オプション		年齢	15		性別	男
覚醒	犠牲	衝動		闘争	初期侵食率	32 %
出自	一般家庭	経験			邂逅	

	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	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		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
		0				

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

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
桃瀬 撫子(姉)(故人)	P 尊敬	N 劣等感		
両親	P 幸福感	N 嫌気		
守護者 LE p 91	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6    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								
シールドクリエイト	7	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 種別: 白兵 技能: 白兵 命中0 攻撃力0 ガード値[Lv×2+4]								
砂の結界	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: DM際にカバリングが行える。行動済みでも使用可能。メインプロセスに1回使用可能。								
錬成の掟	2	4	オート		自身	自動	ピュア	
効果: シーンの間、シールドクリエイトのガード値+5。シナリオ中レベル回使える。								
物質合成	1	5	メジャー				100	
効果: 武器、装備を二つ破壊し合体させる。二つを合わせた合計値のもの一つを作る。								
砂の加護	5	3	オート	視界	単体	自動		
効果: 対象が判定を行うダイスをLv 個。1Rに一回。								
砂の祝福	1	4	オート	至近	自身	自動		
効果: Lv×10m で砂の加護と組み合わせ、カバリングを行える。								
仮初の器	1	2	メジャー	視界	単体	自動		
効果: 対象が次に行うメジャーアクションのダイスをLv×1個。								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー		自身	自動		
効果: シールドクリエイト時に二つ錬成								
テクスチャーチェンジ	★							
効果: なんかうまくやると人の目ごまかせるみたいんだけどよ・・・なんで俺のすぐばれるかなあ...								
万能器具	★							
効果: うるせ～！血あるだけありがたいと思いやがれ！紙屑？ちげえよ！血だよ！								
効果:								
効果:								
効果:								

過去 中学生時に謎の災害(オーヴァードの攻撃)により動けなかった自分を庇ったのは銀に光る盾を持った姉だった。  
 CNは姉から引き継いだもの。  
 オーヴァードになって2年経つが未だへっぽこ。

でっかい盾作って突進するだけの脳タリン  
 姉のようになりたくて必至だけど頑張るところずれている感じ。  
 戦いの中で強くなってほしい...  
 実戦経験はほぼ皆無だとうれちい...  
 その辺はGMにおもかせぶんなげします。

「俺だってやりゃあできるんだよ！」  
 「やってみなきゃわかんねーだろバカ！」