キャラクター名
緋廻　紅

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー サラマンダー	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	
オプショナル		年齢	28	性別	男
覚醒	償い	衝動	闘争	初期侵食率	34 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	2			7
感覚	0	0	1			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	36
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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	3		射撃			ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：	2		芸術：			知識：			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
踊る炎(ダンサーズ)	白兵	7r+3	6	11		ﾀｲﾌｰ 攻撃力：11(6+7) G値：6 C値：10 射程：至近 侵食率+6 効果：攻撃力+6・攻撃力+7 G値+6 (1+2)
焼付く炎(リメモリー)	白兵	7r+3	6	13		ｼﾞｬｰ 攻撃力：13(11+2) G値：6 C値：7 射程：至近 侵食率：4 効果：攻撃力+2・C値-3 (3+4)
感光の炎(ブラックアウト)	白兵	7r+3	6	16		ｼﾞｬｰ 攻撃力：16(11+2+3) G値：6 C値：7 射程：至近 侵食率：7 効果：攻撃力+2・C値-3・攻撃力+3 (3+4+5)
↓侵食率80以上						

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
	P	N		
	P	N		
	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								
氷の加護	2	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：空気中の水分を結晶化させて氷の刃と変え。次にあなたが行う攻撃とともにたたき込むエフェクト。 そのメインプロセスの間、あなたが行うサラマンダーのエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を＋［LV×２］する。								
氷炎の剣	2	3	ﾏｲﾅｰ	武器	-	自動	-	
効果：大気中の水分を凍らせて、あるいは炎をプラズマ誘導して形にして、武器を手の中に生み出すエフェクト。 形状はあなたが自在に決めてよい。 そのシーンの間、以下のデータの武器を作成し、装備する。 種別：白兵　技能：白兵 命中：－2　攻撃力：＋［LV+6］ガード値：6　射程：至近								
炎の刃	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	対決	-	
効果：武器や弾丸を白熱させダメージを上昇させるエフェクト。 超高温に達したその攻撃はあらゆる対象をバターのように溶かし破壊する。 このエフェクトを組み合わせてた攻撃の攻撃力を+[Lv×2]する。								
ｺﾝｾﾝﾄﾚｲﾄ：ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ	3	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-	-	
効果：集中力を発揮するエフェクト。 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7)。								
灼熱の砦	1	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	対決	-	
効果：内に溜め込んだ熱を開放することで絶大な破壊をもたらすエフェクト。 このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×3]する。 ただし、あなたがこのラウンド中に 戦闘移動、全力移動、離脱のいずれかを行なっている場合、 このエフェクトは使用できない。								
クロスバースト	2	4	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	対決	80↑	
効果：冷気と灼熱を同時に作り出し、 そのふたつを融合させた力場によって攻撃するエフェクト。 このエフェクトを組み合わせて行なう攻撃の攻撃力を+[Lv×4]する。 ただし、このエフェクトを組み合わせた判定のダイスは-2個される。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								