キャラクター名
香崎　京子（かざき　きょうこ）

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	何でも屋	カヴァー	情報屋
オプショナル		年齢	26	性別	女性
覚醒	生誕	衝動	嫌悪	初期侵食率	32 %
出自	待ち望まれた子	経験	禁断の愛	邂逅	友人

	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	1		射撃			ＲＣ			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報： 噂話	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
燃える魂		0				オート 対象:自身 射程:至近 コスト4d10 効果：戦闘不能を回復し、HPを20まで回復 1シナリオに1回まで (8)
氷の回廊		0				マイナー 対象:自身 射程:至近 コスト2 効果：飛行状態で戦闘移動+10m (2)
炎の剣		0				マイナー 対象:自身 射程:至近 コスト:5 効果:命中-2・攻撃力+13・G値+6・ダイス+3 (1・3)
炎の加護		0				マイナー 対象:自身 射程:至近 コスト:2 効果:ダイス+3個 (1)

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
恋人	P	N		
敷島あやめ	P	N		
母親	P	N		
もり	P 信頼	N		
やみ	P 誠意	N		
きりたに	P	N 偏愛		
	P	N 憐憫		

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								
炎の加護	3	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果 :炎と同調し、自在に操るエフェクト。 そのメインプロセスの間、あなたが行なう サラマンダーのエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+Lv個する。								
氷の回廊	2	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果 :水蒸気を凍らせて氷の橋を生み出し、 その上を滑るように移動するエフェクト。 飛行状態で戦闘移動を行なう。 その際、移動距離を+[Lv×2]mする。								
氷炎の剣	7	3	マイナー	至近	自身	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								
結合粉砕	3	4	メジャー	-	-	対決	ピュア	
効果 :超高温と超低温とを相互にたたきつけ、分子間に働く結合力を破壊するエフェクト。 このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+Lv個する。 さらに、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。								
コンセントレイト(サラマンダー)	3	2	メジャー		自身	自動		
効果： C値-3								
炎の刃	7	2	メジャー	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。								
インフェルノ	1	4	メジャー	-	単体	対決	100	
効果 :地獄の業火のごとき炎で敵を焼き尽くすエフェクト。 このエフェクトを組み合わせた攻撃で 対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象を行動済みにする。 このエフェクトの対象は単体から変更できない。 このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。								
燃える魂	2	4ｄ10	オート	至近	自身	自動	120	
効果 :熱によって傷を癒すエフェクト。 あなたが戦闘不能となった時に使用する。 あなたは戦闘不能を回復し、HPを[Lv×10]まで回復する。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。								
快適室温	★		メジャー	至近		自動		
効果 :一定の空間の温度を絶妙にコントロールすることで、そこで過ごす者にとって最も快適な温度をもたらすエフェクト。 シーン内の気温をあなたが快適だと思う温度に調節できる。 シーンの一部だけを変更してもよい。 快適な温度は人に健康と平穏、日々の生活への活気と長寿をもたらす。								
熱感知知覚	★		メジャー	至近		自動		
効果 :熱を視覚として知覚するエフェクト。 あなたは暗闇でも熱でものを見ることができ、残熱を追って熱を持つ対象を追いかけることができる。 また、体温の変化から人の感情や体調の変化を読み取ることもできるだろう。 GMは必要と感じたなら、〈知覚〉による判定を行わせてもよい。								
炎の理	★		メジャー	至近		自動		
効果 :炎を作り出すエフェクト。ただし、この効果でダメージを与えることはできない。 GMは必要と感じたなら、〈RC〉による判定を行わせてもよい。								
効果：								
効果：								

過去にUGNたちと取引をしました

7dx+1　〈白兵〉
7dx　〈運転〉
1dx　〈射撃〉
1dx+1　〈知覚〉
1dx　〈芸術〉
2dx　〈ＲＣ〉
2dx　〈意志〉
2dx　〈知識〉
2dx　〈交渉〉
2dx＋1　〈調達〉
2dx＋1　〈情報〉噂話

7dx+1【回避】
【燃える魂】　オート　対象:自身　射程:至近　コスト4ｄ10　効果：戦闘不能を回復し、HPを20まで回復　1シナリオに1回まで　(8)
【氷の回廊】　マイナー　対象:自身　射程:至近　コスト2　効果：飛行状態で戦闘移動+4m　(2)
【炎の剣】　マイナー　対象:自身　射程:至近　コスト:5　効果:命中-2・攻撃力+13・G値+6・ダイス+3　(1・3)
【炎の加護】　マイナー　対象:自身　射程:至近　コスト:2　効果:ダイス+3個　(1)
10dx-1@7 【炎の刃】 至近　メジャー　技能:白兵　対象:単体　射程:至近　攻撃力+27(13+14)　命中-2　G値+6　コスト：4　効果:C値-3・攻撃力+14 (5・6)