

キャラクター名 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">空木 晶玻 (うつぎ あきは)</div>	プレイヤー名 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; height: 20px;"></div>
--	--

シンドローム	サラマンダー サラマンダー		ワークス	UGNチルドレンA		カヴァー	学生
				年齢	17		性別
オプション							
覚醒	償い	衝動	自傷	初期侵食率			34%
出自	疎まれた子	経験	記憶喪失	邂逅			恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	32
肉体	4	1	0			5	行動値	4
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	2	0	0			2	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	2		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	2	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
バトルガーディアン (傘に仕込んである剣)	白兵	5r+1	4	7		HR P.87 エフェクトと組合せた攻撃+4、ガード値+4
①②③	白兵	8r+1	4+4	7+4		装甲値無視
①②③ (100%)	白兵	13r+1	4+4	7+4		装甲値無視

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
コネ：UGN幹部	
カジュアル	
アクセサリ	
携帯電話	

合計装甲：	0	合計回避：	0
ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
Dロイス：守護者 (LM P.91)	P	N	
シナリオ：オルナティブ・エンゼル	P 懐旧	N 不信心	
固定：罪悪感	P 執着	N 悔悟	
固定：藤崎弦一	P 信頼	N 恐怖	
PC間：空木奏	P 信頼	N 隔意	
	P	N	
	P	N	
最大財産P：	4	残り財産P：	1

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							
①コンセントレイト：サラマンダー	2	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果：	C値-Lv							
②炎神の怒り	1	2	メジャー	至近	単体	対決	-	
効果：	ダイス+[LV+1]個、HP3点消費							
③結合粉碎	1	4	メジャー	-	-	対決	ピュア	
効果：	ダイス+lv個、装甲無視							
炎陣	1	2	オート	至近	単体	自動	-	
効果：	カバーリング (未行動・行動済可)、メインプロセス1回							
氷盾	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果：	ガード値+[LV*5]							
閃熱の防壁	2	4	オート	視界	単体	自動	ピュア	
効果：	自身以外のHPダメージ-[LV+2]D、ラウンド1回							
凍結保存	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	人体を凍結させる							
熟知覚感知	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果：	熱を視覚として感知する							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

使用：基本・上級・EA・LM・HR
 一人称：わたし／二人称：あなた、～さん／三人称：あなたたち

10年前、記憶を失って引き取られた少女。現在はUGN西彩支部に所属。
 性格は大人しく、口数も少なく暗く見られがち。しかし根には優しさを持つ。

記憶はないが、何故か理由もなく罪悪感に襲われている。
 その罪悪感を拭うため、誰かを守ることにやっきになっており、時には自身を顧みずに他人を守ろうとする。
 記憶もない中でその罪悪感に襲われているせいから、「自分は過去に何かをってしまったのだ」とあまり他人に心を開きたがらず引き取ってくれた空木結希には感謝の気持ちはあるものの、未だに「結希さん」を呼んでおり距離感を持っている。
 義理の兄にあたる空木奏も「奏」と呼んでいる。

記憶を失ってから、何故かずっと傘を持っており、それを大切に持っている。
 出歩くときは天気に関わらず、常にその傘を差している。
 やや潔癖症気味で、常に手袋を身につけている。

戦闘ではその傘を使い、白兵戦とガードの両方を行う。
 傘に仕込んである剣 (バトルガーディアン) に、サラマンダーの氷を纏わせて戦う。
 敵の攻撃は傘を開き、氷の盾や壁を展開して防ぐ。
