

キャラクター名
水波 巴 (みなみ ともえ)

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	アイドル(高校生)
	サラマンダー					
オプション			年齢	17	性別	男
覚醒	犠牲	衝動	自傷	初期侵食率	32	%
出自	資産家	経験	逃走	邂逅	忘却	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	4	0	0			4	行動値	4
感覚	0	1	0			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			射撃	2		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	4		調達		
運転:			芸術:	2		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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
コネ: UGN	
携帯	
音楽機器・ヘッドホン	
財布	
ハンカチ、タオル	

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
父親	P 尊敬	N 嫌気		
ジャーム	P 懐旧	N 恐怖		
アルフレッド・J・コードウェル	P 好奇心	N 不安		
汐月 紅玲	P 尊敬	N 不安		
	P 好奇心	N 嫌悪		
	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								
氷炎の剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 命中-2、攻撃力+(LV×6)、ガード6								
炎陣	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: カバーリング								
氷盾	4	2	オート		自身	自動		
効果: ガード値+(LV×5)								
閃熱の防壁	2	4	オート	至近	自身	自動	ピュア	
効果: ダメージを-(LV+2)D点 1R一回								
蒼き悪魔	6	3	オート	至近	自身	自動		
効果: LV×3点のダメージ 1ラウンドに1回								
熱感知知覚	★							
効果:								
氷の理	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

資産家の息子で親もオーヴァード。そのため、小さいころからUGNに居て、訓練を受けていた。ある日ジャームに襲われてしまうが、母親によって助けられるも母親は死亡。自分はその場から逃げてしまう。その時に強い後悔に襲われ覚醒。力を使えるようになってからは、逃げずに守りたいと言う思いが強くなる。ジャームから逃げた時、コードウェルに会うも小さいころだったため薄っすらとしか覚えていない。しかし、その時に言われた何かがずっと引っかかっている。

性格は大人しめ、然し自分で決めたことはやり通す。TVを見て人々を笑顔にするアイドルに憧れると言う、平凡な動機ではあるがその意思は硬かったため、反対する父親を説得しその道を進み始める。
イメージカラーは水色

エフェクトは基本的に氷を発生させ味方を守る。造り出す壁は氷の城とその城に寄り付かせないように吹雪く風。ここからコードネームがきている。