

キャラクター名	プレイヤー名
轟焦凍	

シンドローム	サラマンダー オルクス	ワークス	俳優	カヴァー	高校生
オプション		年齢	16	性別	男
覚醒	忘却	衝動	自傷	初期侵食率	33%
出自	政治権力	経験	大失敗	邂逅	自身

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	31
肉体	2	0	0			2	行動値	11
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	11
精神	2	0	2	3		7	戦闘移動	16
社会	3	1	0			4	全力移動	32

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	5		交渉	1	
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:	2		芸術:	2		知識:			情報:ウェブ	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:UGN	3	
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
穿天氷壁-ニブルヘイム	RC	17r+5		+9	3+4+2+3=12 (100↓)	3+4+5+6+究極のゼロ
穿天氷壁-ニブルヘイム	RC	19r+5		+12	3+4+2+3=12 (100↑)	3+4+5+6+究極のゼロ
光焰万丈-ムスペルヘイム	RC	19r+5		+12	3+4+2+3+4=16 (100↑シナリオ1回)	対象を行動済み/3+4+5+6+7+究極のゼロ

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)	タイムス	消費	
父親 (轟炎司)	P 憧憬	N 憎悪			
緑谷出久	P 友情	N 不安			
究極のゼロ	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	8	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								
コンセントレイト:サラマンダー	2	3(2)	メジャーアクション	-	-	-	-	
効果: サラマンダーの判定のクリティカル値を-LV (下限値7) (究極のゼロの効果でコスト3)								
氷の塔	3	4	メジャーアクション	視界	範囲(選択)	対決	-	
効果: 攻撃力: + (LV*3) の射撃攻撃。自身と同じエンゲージにいるキャラクターを対象選択不可。								
炎の加護	3	2	マイナーアクション	至近	自身	自動	-	
効果: そのメインプロセスの間、自身が行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。								
得意領域	2	3	セットアッププロセス	至近	自身	自動	-	
効果: 自身がそのラウンド中に行う<RC>を使用した判定のダイスを+LV個する。								
インフェルノ	1	4	メジャーアクション	-	単体	対決	100↑	
効果: 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。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。								
氷の回廊	1	1	マイナーアクション	至近	自身	自動	-	
効果: 飛行状態で戦闘移動を行う。その際、移動距離を+(LV*2)mする。								
幸運の守護	1	1	リアクション	至近	自身	対決	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた判定でドッジ可能。								
拡散する世界	1	10	オートアクション	視界	単体	自動	100↑	
効果: 対象が「対象:自身」でないメジャーアクションを宣言した際、そのメジャーアクションの対象をシーン(選択)に、射程を視界に変更。ただし、自身は20点のHP消費。対象はこの効果を拒否可能。シナリオ1回。								
炎の理	★	-	メジャーアクション	至近	効果参照	-	-	
効果: 炎を作り出す (ダメージを与えることはできない)。必要に応じて<RC>判定。								
猫の道	★	-	メジャーアクション	至近	自身	-	-	
効果: 領域を使用して、通常ではありえない方向や場所に道を作り、縦横無尽に領域内を移動する近道を形成する。必要に応じて<RC>判定。								
効果:								
効果:								
効果:								

ある日クラスメイトが襲われた現場に居合わせたことにより、非日常に足を踏み込んでしまった少年。大抵の物事に無関心で、日常が一変したことに特別感概を覚えることもなく、命懸けの任務にあっさりと身を投じる。度重なる深刻なストーカー被害のため女性が苦手になっているが、最初に男装した姿を見ていたからか緑谷は平気。過去の記憶を一部失っており、父母もいないことから (本人は無意識だが) 自分の居場所を見失っているところがあり、所在なさがけにしている緑谷に自分の姿を重ね合わせ、なんとなく構うようになった。

俯いてばかりで自分のことを遠ざけようとしていた緑谷がだんだん心を許してくれるようになるにつれ、彼女の実顔を見たいと思うようになる。彼女の奪還を期に友達になり、笑顔が増えた彼女に内心こっそり喜んでいる。どうしてそこまで彼女が気になるのかは本人も気づいていない。

母親の出ている作品を見て演技を覚えたため、時折色っぽい仕草をして緑谷をどきどきさせているとかしなないとか。

コードネームは北欧神話から。

メモリー:
Bloody Ruler……救出【幸福感】(対象:緑谷出久):柄にもなく大きな声を上げて、必死に走って、落ちてくる彼女を受け止めた。戦いを終えて、やっと謝罪ではなく感謝を口にしてくれた彼女の、初めての笑顔。あのとき胸を満たした高揚を、きっと忘れることはないだろう。