

キャラクター名
夏水奈 聖月

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	不明
	モルフェウス					
オプション			年齢	不明 (外見は15歳くらい)	性別	不明
覚醒	無知	衝動	飢餓	初期侵食率	29	%
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	HP	29
肉体	3	1	0			4	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			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
シールドクリエイト	白兵	4r+1	10	0		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
着ぐるみ		12			

所持品	

合計装甲: 12 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
生還者	P	N		
リベレーター	P 執着	N 敵愾心		
世界を熱する存在	P 執着	N 不安		
玄霧 千雨	P 庇護	N 嫉妬		
明日香	P 慈愛	N 憐憫		
嚙矢	P 同情	N 不信感		
	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								
砂の結界	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: カバーリングを行う。								
シールドクリエイト	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 武器作成。以下参照。G値 [Lv×2] +4								
氷盾	3	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: このガード中G値+ [Lv×5] する。								
氷雪の守護	3	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果: ダメージを- [Lv+1] Dする。								
吹雪の守護	1	2	オート	至近	範囲 (選択)	自動	80%	
効果: 氷雪の守護の対象を範囲 (選択) にする。								
先陣の火 (氷)	3	2	セット	至近	自身	自動	-	
効果: R間行動値+ [Lv×5] する。								
砂の祝福	1	4	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 砂の結界を[Lv×10]m離れた相手に行える。								
氷の理	★	-	メジャー	至近	-	自動	-	
効果:								
凍結保存	★	-	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

とある洞窟の中に氷漬けで眠っていた少女? 本人いわく、「世界の熱を奪う存在」が自分であるとのこと。元々は一人であったが、その身に宿した力が強すぎて制御しきれず世界を滅ぼしかけたことがある。その際「世界を熱する存在」となった自分と二人にわかれることで力を分散させ、力の制御に成功した。だがその強大な力を恐れた人類の手によって封印されてしまっていた。

彼女の目的は元通りの一人に戻る。そのために自分自身が強くなることである。また、それに伴ってわかれたもう一人の自分の行方も探している。二人にわかれたとはいえ今自身の力が暴走してしまえば世界に終わらない冬が来ることになってしまう。それを防ぐためにもジャムとなってしまわなければならないと心に決めて固く誓っている。

元々の役割は「世界の熱量を調整し制御する存在」であった。であるのに何故その力を制御できなかったのか。何故世界の熱を調整するはずの自分の力が世界を滅ぼしかけることになってしまったのか。その原因はわからずじまいであり、元々の一人に戻ってその役割が果たせるのかどうかは若干の不安が残っている。自分自身が強くなることで解決を図るとともにそうなってしまった原因の調査も進めているが、未だにその原因は把握することが出来ていない。