

キャラクター名  
九條 つかさ (くじょう つかさ)

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	アスリート	カヴァー	高校生
	サラマンダー					
オプション			年齢	17	性別	男
覚醒	死	衝動	殺戮	初期侵食率	36 %	
出自	権力者の血統		経験	殺傷	邂逅	腐れ縁

	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			交渉		
回避	2		知覚	1		意志	1		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
神断つ刃 (100未満)	白兵	12r	6	57		装甲無視
神断つ刃 (100以上)	白兵	15r	6	70		装甲無視

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
思い出の一品	
コネ: 噂好きの友人	
使用人	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
賢者の石	P	N		
キヅナ	P 慈愛	N 悔悟		
六白 神無	P 愛情	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6    残り財産P: 0

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	5	3	Minor	至近	自身	自動	-	
効果:	武器作成							
地獄の氷炎	7	2	Minor	至近	自身	自動	リミット	
効果:	《氷炎の剣》の攻撃力orガード値を+[LV×5]							
氷の回廊	1	1	Minor	至近	自身	自動	-	
効果:	飛行状態で移動/移動距離を+[LV×2]m							
CS: サラマンダー	3	2	Major	-	-	-	-	
効果:	C値-LV (下限7)							
炎の刃	7	2	Major	武器	-	対決	-	
効果:	組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV×2]							
炎神の怒り	5	3	Major/Re	-	-	-	-	
効果:	組み合わせた判定のダイスを+[LV+1]個/HP3点消費							
結合粉碎	1	4	Major	-	-	対決	ピュア	
効果:	組み合わせた判定のダイスを+LV個/装甲値無視							
メモリー: 六白 傷無	1	-	-	-	-	-	-	
効果:	幸福感/彼女と遊んだ日々はとても幸せな思い出							
煉獄魔神	1	3	Major	-	-	対決	Limit	
効果:	攻撃力を+[LV×3]/《炎神の怒り》の効果でHP消費しない							
アマテラス	2	4	Major	-	単体	-	Limit	
効果:	前提: 《炎の刃》/攻撃力を+[LV×4]/判定ダイス-2個							
メモリー: 辰巳 巧	1	-	-	-	-	-	-	
効果:	遺志/後を託した親友							
メモリー: 早乙女 蓮	1	-	-	-	-	-	-	
効果:	庇護/オモイデ様の中で眠る友人							
炎の理	1	-	Major	至近	効果参照	自動	-	
効果:	炎を作り出すエフェクト							

五摂家の一つ"九條家"の三男坊  
 10年前に友人の六白傷無と遊んでいたところジャームに襲われ覚醒する。  
 その後は友人を守るために剣の道を突き進んでいくが、3年前同じ道場の友人と試合をしていた時、長い試合の中で体内の"賢者の石"が活性化し力が暴走。気が付いた時に友人が頭から血を流して倒れていた。  
 当たり所が悪く友人はそのまままっせくってしまうが、世間体から家の力で事件は隠蔽されたものの罪に問われなかった自責の念を感じ自宅に引きこもり続ける。その状況を打破(厄介払い)するためメイド付きで面影島へ送られた際に傷無そっくりの神無に再開し物語が始まった。

