

キャラクター名 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	UGNエージェント	
	ハヌマーン						
オプション	年齢		17	性別		男	
覚醒	生誕	衝動	闘争		初期侵食率	33%	
出自	義理の両親		経験	心の壁		邂逅	保護者

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	4
感覚	1	0	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	10		射撃			R	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	2		調達	2	
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
ヒーローズナックル	白兵	4r+10	2	4		このアイテムを所持した場合の素手データを変更する

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
UGN戦闘服 II		15			自身が行うエフェクトを組み合わせたダイス+2個

所持品	
ヒーローズナックル(カスタマイズエンチャント(隠れた効果の部))	
エクスペローラーズブーツ	
思い出の一品	
エンブレム:GN戦闘服II(カスタマイズ:ヤングガジェアル)	
エンブレム:ディシプリンズアクト(選択技能:白兵)	

合計装甲:	15	合計回避:	0
-------	----	-------	---

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	ダイス	消費
永遠の炎(エターナルブレイズ)	P	N		
	P	N		
	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							
C:サラマンダー	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	合わせた判定のC値-Lv(下限値7)							
炎神の怒り	3	3	メジャー/リアクション	-	-	-	-	
効果:	合わせた判定のダイスを+[Lv+1]する。このエフェクトを使用したメインプロセスの終了時にHPを3点失う。							
煉獄魔神	3	3	メジャー	-	-	対決		対決(強制) (強制)
効果:	合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×3]する。合わせた〈炎神の怒り〉〈氷神の悲しみ〉の効果でHPを消費しない。							
終末の炎	1	2	マイナー	至近	自身	自動	80%	
効果:	[Lv×5]点までの任意のHPを消費し、そのメインプロセス間攻撃の攻撃力を+[消費したHP]する							
エターナルブレイズ	3	4	セットアップ	至近	自身	自動	Dロイス	
効果:	そのラウンドの間組み合わせた攻撃の攻撃力を+[Lv×4]するが、行動値を-4する。							
大裁断	2	3	メジャー	武器	-	対決	-	
効果:	組み合わせたすでに夜白兵攻撃の攻撃力+[Lv×3]							
一閃	1	2	メジャー	武器	-	-	-	
効果:	このエフェクトを合わせた場合、全力移動を行った後に白兵攻撃を行う。攻撃の成否に関わらず、移動は行われる。離脱は行えない。							
ライトスピード	1	5	マイナー	至近	自身	自動	100%	
効果:	そのメインプロセスで自身はメジャーアクションを2回行える。判定が発生する場合個別に処理する。メジャーアクション中のC値を+1する。1シナリオ1回使用可							
空疾る爪	3	4	オート	至近	自身	自動	闘争 120%	
効果:	自身の攻撃、ドッジの判定を行った直後に使用、その判定の達成地を+10する、このエフェクトは1回の判定に複数回使用可能で、効果は累積する。1シナリオLv回使用可能。							
軽功	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果:	すさまじく身軽であり、垂直のビルや壁面や水面であろうと走り抜けることを表すエフェクト							
プラズマカッター	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	超高温のプラズマを発生させて物質を切断するエフェクト厚さ数十センチの隔壁などにも簡単に穴をあけられる。自分の意のままに壊れるので精密作業にも使用可能だが、集中してエフェクトを操作する必要があるため武器としては使用できない							
蝙蝠の耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	自身の聴覚領域を拡大するエフェクト。あらゆる音を聞き分け、10km以上離れた場所の針の音を聞くことができ、超音波や低周波、地球の自転の音さえも聞くことができる。GMは必要と感じたなら〈知覚〉による判定を行わせてもよい。							
効果:								

小型の蒸気機関で駆動する金属製のガントレットタイプの義手を両腕に装着した地下シェルター『ジラント』の上層に住んでいた青年、略称はイサー(Иса)、愛称はイソチカ(Исочка)。
 先天性四肢障害によって生まれたときから両腕が無く、義父によって作られた義手を幼少期から嵌めている。冷静クールなじいちゃん子。
 複雑な家庭環境に育っているため、養父である親戚の老翁と二人暮らし。クールで大人っぽさを感じるの、早く自立しようとした結果である。
 責任感が強く、人知れず影で訓練をする努力家。
 クールな印象を持たれやすいものの根は優しく面倒見が良く、親しい人のためには行動を惜しまない。
 しかし、生まれた時から腕が無いことと両親の生活が困窮していたことで近隣の子供たちからいじめられていたことが原因で
 人との関係はかなりとはいかないものの臆病。
 親しい間柄の人間が少ないためか、自身に親しい人が傷つけられることを極端に恐れており、守りたいものためには体を張り自身が傷つくことを恐れず、傷つけられると爆発するような激しい怒りを露わにする。
 義手にはジラントから出ていくときに蒸気推進装置が養父の手によって増設されており、これをサラマンダーの能力で稼働させることによって拳を繰り出す速度や移動スピードを底上げしているが、稼働率を上げることによって自身ごと飛ばすことができるほどのポテンシャルを秘めている。