

キャラクター名  
小坂部 イブキ (おさかべ いぶき)

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A	カヴァー	高校生
	サラマンダー					
オプション			年齢	18	性別	男
覚醒	命令	衝動	闘争	初期侵食率	31	%
出自	名家の生まれ	経験	敵性組織	邂逅	幼子	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	34
肉体	4	1	1			6	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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
		0				

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
コネ: UGN幹部					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費	
父親	P 純愛	N 不快感			
FHエージェント	P 感服	N 猜疑心			
テレーズ・ブルム	P 誠意	N 恐怖			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	4	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								
コンソレイト: サラマンダー	2	2	Xジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LV値する(下限値7)。								
氷炎の剣	3	3	マイナー	至近	自身	-	-	
効果: 武器を作成→種別: 白兵/技能: <白兵>/命中: -2/攻撃力: +[LV+6]/ガード値: 6/射程: 至近								
氷の回廊	1	2	マイナー	至近	自身	-	-	
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。								
炎の加護	2	2	マイナー	至近	自身	-	-	
効果: メインプロセスの間、あなた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。								
炎の刃	3	2	Xジャー	武器	-	白兵/射撃	-	
効果: このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV×2]する。								
結合粉碎	2	4	Xジャー	-	-	シンドローム	ピョア	
効果: このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+LV個する。さらに、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。								
不燃体	1	-	常時	至近	自身	-	-	
効果: これで暑いところも寒いところも平気なことよ								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

CV蒼...翔太イメージ  
 戦闘中は足に<氷炎の剣>を纏い、滑る。  
 ぱっと見はクールに見えるが割と熱血なところがある……らしい。  
 普段からわりと薄着をしている。APPが高い。  
 一人称: 僕  
 二人称: ~さん、~君  
 文字色: #AFEEEE  
 =====

【マイナーアクション】  
 ▼《アイスショーの始まりだ》コスト: 7  
 <氷の回廊 SL:1> + <炎の加護 SL:2> + <氷炎の剣 SL:3>

<氷の回廊 SL:1>  
 ↳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。  
 ↳移動距離+2m

<炎の加護 SL:2>  
 ↳メインプロセスの間、あなた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。  
 ↳ダイス+2個

<氷炎の剣 SL:3>  
 ↳武器を作成→種別: 白兵/技能: <白兵>/命中: -2/攻撃力: +[LV+6]/ガード値: 6/射程: 至近  
 ↳攻撃力+9のスケートブレード!