

キャラクター名
笹目 橙児(ささめ とうじ)

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー サラマンダー	ワークス	何でも屋	カヴァー	高校生
オプション		年齢	17	性別	男
覚醒	死	衝動	吸血	初期侵食率	35 %
出自	親の理解	経験	記憶喪失	邂逅	同行者

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	36
肉体	4	1	2			7	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			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:噂話	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:裏社会	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
素手	白兵	7r+4	0	-5		
素手(白熱)	白兵	7r+4	4	6		
「ペンギン」と「トカゲ」	白兵	8r+4		12	1+3+5	C値8 装甲値無視 コスト9
	白兵	9r+4		15	1+3+5	C値7 装甲値無視 コスト9 100↑

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
防弾防刃ジャケット	6	3			

所持品	
コネ: 噂好きの友人	
コネ: 情報屋	
携帯電話(スマホ)	
カジュアル	

合計装甲: 3 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費
笹目橙児(ささめ とうじ): 父親	P 尊敬	N 恐怖		
失った記憶	P 好奇心	N 無関心		
	P	N		
白銀明日香	P 庇護	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 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							
コンセントレイト:サラマンダー	2	2	メジャー					
効果:	C値を-LV(下限7)							
白熱	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	素手データ変更							
結合粉碎	1	4	メジャー	至近		対決	ピュア	
効果:	攻撃のダイス+LV個 装甲値無視							
氷の回廊	1	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	飛行状態で戦闘移動を行う。移動距離+[LV*2]m							
炎の刃	3	3	メジャー					
効果:	組み合わせた攻撃力を+[LV*2]する。							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

UGNに協力するイリーガルな高校生。「へっす」が口癖。結構ポジティブシンキング、というかなるようになるさの精神。刃物が少し苦手。見ると何かゾワっとする。サラマンダーのエフェクトはどちらかと言えば氷を使う方が得意。(「炎の刃」は氷のエフェクトイメージ)彼の父親(能力持ち&イリーガル)が創設、取締兼メンバーの便利屋『アイルロボダ』の一員。…メンバーは自分を含め2名、そしてその父は1年前「少しの間、お前に任せるぞ!」と親指を立てながら爽やかに言い残し、今も依頼で何処かを飛び回っている…つまり? 偶に給はがきとか電話とか連絡は来るので元氣みたいです。

覚醒の切っ掛けは中学時代にあった通り魔による無差別殺傷事件との遭遇。人が人を切り裂くその現場に不幸にも居合わせていた彼も標的の1つとされ、体を何回も刺される。流れ出る大量の血液を感じ、そして短い生に幕を閉じる一はずだった。だがレネゲイドは彼に宿り、そして強引に、その幕を引き上げた。彼の記憶を引き換えとして。

事件前後の記憶が無いが、意識が戻ったのは記憶を無くす前らしく、その時レネゲイドの知識なども父親やUGNから教わっていたらしい。…この情報も人伝であり「気づいたら腹に傷跡が出来てさらに何時の間にか変な力を持っていた。しかも使い方を知っている」という現実味が無い状態だった。このことで実は全て夢で自分はただ目を覚ましていない、覚ます事が出来ないのではないか、と不安になることが時々。