

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C	カヴァー	旅人
	パロール					
オプション	年齢		24	性別		男
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率		35%
出自	資産家	経験	喪失	邂逅	いいひと	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	2	0	0			2	行動値	6
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	6
精神	3	1	0			4	戦闘移動	11
社会	2	0	0			2	全力移動	22

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			射撃			RC	4		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	3	
運転:			芸術:			知識:	2		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
	RC	7r+4				

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
		ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	
特権階級 (ハイロード)	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	10	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							
コンセ:サラ	2							
効果:	20HP消費、シナ1回、割り込み							
インフェルノ	1	4	×	視界	単体	対決	100	
効果:	シーン1回、HPダメ与えたら対象を行動済みに、対象は単体のみ							
氷の塔	5	4	×	視界	範囲(選択)	対決	-	
効果:	<RC>攻撃力Lv*3、同エンゲージ不可							
灼熱の砦	3	3	×	-	-	対決	-	
効果:	<Sym>攻撃力Lv*3、移動したRは不可							
憎悪の炎	1	2	×	-	-	対決	-	
効果:	<Sym>自分対象の憎悪付与							
炎の加護	3	2	マイ	至近	自身	自動	-	
効果:	ダイス+Lv							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

迷った末に暴走型にはしなかった。
 炎陣+絶対零度+バーニングハート取るのは重かったんだな…
 でもキャラ的には暴走型も美味しいんだよなとまだ迷っている(?)
 防具買おうかと思ったけど、お金持ちこんで調達するかなあ。

+++

海外某国の資本家の息子。(特権階級)
 赤ん坊の頃から”彼が悲しむと雨が降る”とまで言われていたが、幼少期に裏社会でオーヴァードの存在が明らかになり、両親がUGNへ相談したことで、オーヴァードであることが判明した。
 運よくジャム化せず覚醒したとは言え、いつ暴走するかわからないオーヴァードの性を危惧した両親により、表舞台からは存在を消されたが(死んだことになっている)、その代わりに、狂わず生きている限り家族から財(金銭・人材問わず)の支援を受けている。
 家族にはあまり会えないが、お互いに愛情はあり、家族仲は良い。
 アダラは本名ではない。一応社会的に死んでいるが名前がないと不便なので自分で付けた。
 (AdharaではなくAdderであり、おおいぬ座ではなく蛇の意味になるが特に誰にも言っていない)

それでも何とかなると笑って生きている、おおらか(能天気)で楽道家(考え無し)。
 おっちょこちょいで自由人。
 一緒に笑い合ったら誰でも友達というタイプ。(いい人すぎて気持ち悪い)
 いまいち力の使い方がわかっておらず、感覚的にシネゲイドと共存している。
 その結果なのか、熱を操り炎と氷を中心に発露するはずのサラマンダーだが、どちらか単独で使うのが苦手、