

キャラクター名	プレイヤー名
元部 嵐	

シンドローム	サラマンダー	ワークス	UGNエージェントB	カヴァー	UGNエージェントB
	サラマンダー				
オプション		年齢	24	性別	女
覚醒	忘却	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
出自	永劫の別れ	経験	平凡	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	32
肉体	4	0	0			4	行動値	6
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	6
精神	2	0	0	2		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	1		RC	11		交渉		
回避	4		知覚	1		意志	1		調達	11	
運転:			芸術: 和食	11		知識:	3		情報: UGN	1	
運転:			芸術: 病院食	12		知識: 知識: 教鞭	3		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
氷の標本 (～59)	R C	7r+11	C値8	21		コンセ、アブソ、氷の塔、コスト7
氷の標本 (60～79)	R C	8r+11	C値8	21		コンセ、アブソ、氷の塔、コスト7
氷の標本 (80～99)	R C	9r+11	C値8	21		コンセ、アブソ、氷の塔、コスト7
氷の標本 (100～129)	R C	10r+11	C値7	24		コンセ、アブソ、氷の塔、コスト7

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
					「情報:」の達成値+2.シナリオ3回。
クリスタルシールド	12				G値12。所持している氷を、氷の盾に形成する。
		合計装甲:	0	合計回避:	0

所持品	
UGNボディーマー	
思い出の品	
コネ: 花てまりの令嬢	
情報収集チーム	
【山茶花のピンバッジ】	
UGN連絡用スマートフォン	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
究極のゼロ (アブリュート・ゼロ)	P	N		
元部 成美 (モトベ ナルミ)	P 慈愛	N 恐怖		
いろは	P 庇護	N 不安		
ももか	P 慈愛	N 不信感		
エレナ	P 親近感	N 不安		
リコウソウ	P 信頼	N 不安		
ツキミヤマアイラ	P 信頼	N 不安		

最大財産P:	26	残り財産P:	9
--------	----	--------	---

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								
先駆けの氷 (先陣の火)	5	2	セットアップ	至近	自身	-	-	
効果: LV*5行動値上昇								
氷の回廊	1	1	マイナー	至近	自身	-	-	
効果: 飛行状態で戦闘移動。距離+[LV*2]m								
コンセントレイト: サラマンダー	3	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: 攻撃C値-LV								
氷の塔	7	4	メジャー	視界	範囲 (選択)	RC	-	
効果: LV*3射撃攻撃、同一エンゲージ不可								
氷炎の乱舞	7	4	メジャー	視界	-	-	-	
効果: 攻撃+LV*3 ダイス-2								
氷雪の守護	5	3	オートアクション	視界	自身	自動	-	
効果: ダメージ (LV+1) 個								
閃熱の防壁	5	4	オート	視界	他人	自動	-	
効果: ダメージ (LV+2) 個								
炎陣	1	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果: カバーリング								
氷盾	5	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: ガード値 (LV*5)								
クロスバースト	5	4	メジャー				80	
効果: LV*4射撃攻撃								
吹雪の守護	1	2	オート				80	
効果: 氷雪の守護を範囲に変更する								
インフェルノ	1	4	メジャー				100	
効果: 行動不能。1ターン1回								
エネルギーシールド	1	5	オート				100	
効果: 1シナリオ1回、ガードできる								

基本的にあほの子で精神不安定。テンションの落差で中の人死め。

※第15話で全員にお説教されたので、自主性を持って行動しようとしています。
行動方針「自分で考えて行動し、困ったら誰かを頼る」

一年間UGNで働いていたが、その任務中にも他メンバーとコミュニケーションを極力拒絶しており、心を閉ざしていたため比較的まともに見えていた。
現メンバーには心を開いており素の表情で接するため最近ボロが出始めている。
自分の目的のためならめちゃくちゃ頑張るので、料理技術 (リコウさんに振舞うため) 等が急成長している。覚えは早い (興味があれば)。
心を閉ざすことで状況に流されにくい意志を持っていたが、現メンバーに信頼を置き心を開いたため感情によって意思が左右されやすくなっている (意志-5)

氷の塔で敵と戦うのは、氷漬けなら見た目上凄惨な現場になることはないという、彼女の無意識的な好み (人の死に慣れてない) から生まれた戦闘スタイルである。
1-9話 (身元が割れると父や知人が狙われることを懸念しており、任務中は黒系統の衣装に身を包み、口元を黒いウェールで覆っている。髪の毛はウィッグで目はカラコン。自分の呼称は「ラン」としている。年中変わらない服装なため、自動体温で体温を調整している。) 10話以降は全身についている父からの虐待の痕を隠すため変装を続けている。身長をごまかす厚底ブーツは使用せず、名前も偽らなくなった。趣味は料理と家庭菜園と裁縫。女子中、女子高育ちなので、男性への耐性が低く、性格はちょっとしたことであわててしまうおてんば+天然。自分の手の届く範囲の誰かを守ってあげたいというミランダに近い思想をもつ。感情を優先するため理知的な行動がとれないことしばしば。(エフェクトを簡単に行使する等)

物心ついた時から、彼女の周囲は全て父親によって管理されていた。家庭内暴力は当たり前、家に帰れば父のご機嫌取り。学校も、習い事も、就職先も、全て父親が決めたこと。継母である元部成美は、父親の本性を知らずに再婚してしまった。父親に言われるがまま、彼女に暴力を振るったこともある。本当は嫌だった。
――どうして母親に痛い思いをさせなければならぬ? どうして私を愛してくれる人を傷つけなければならぬ?
こうしなければ、次のターゲットは自分だから? 「父親に逆らってはならない」が「普通」となってしまっていたから? 分からない、何も。――

