

キャラクター名
紅月 舞弥

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	FHエージェントA	カヴァー	高校生
	サラマンダー					
オプション			年齢	18	性別	女性
覚醒	生誕	衝動	闘争	初期侵食率	33	%
出自	結社の一員	経験	脱走	邂逅	進化 (欲望)	

	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	6
感覚	0		2			2	(非装備時)	6
精神	2		0			2	戦闘移動	11
社会	2		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	3		射撃			RC	1		交渉		
回避	3		知覚			意志			調達	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:	情報 [FH] 補:1	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
氷炎の剣	白兵	6r+1	6	11+2D		ダメージ+2D
氷炎の剣 (強化)	白兵	6r+1	6	23+2D		ダメージ+2D
新罪 (コンセントレイト+結合粉砕+炎神の怒り)	白兵	11r+1	6	23+2D		装甲無視 HP-3 ダメージ+2D C値8 侵食+9

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		合計装甲:	3	合計回避:	0
コネ: FH幹部		ロイス			
		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス 消費
		FH結社員 [両親]	P 遺志	N 悔悟	
		的場啓吾	P 憧憬	N 憎悪	
		Dロイス No53 『強化兵』	P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
			P	N	
		最大財産P:	8	残り財産P:	1

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			シンドローム		
効果: C値-LV (下限値7)								
氷炎の剣	5	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 攻撃力+『Lv+6』 命中-2 ガード6の武器を製作								
地獄の氷炎	4	2	マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果: 氷炎の剣を強化 攻撃力orガードに+『Lv×3』								
結合粉砕	2	4	メジャー	-	-	対決	ピュア	
効果: 組み合わせた判定ダイス+Lv個 装甲無視								
炎神の怒り	2	3	メジャー/リアクション	-	-	-		
効果: 組み合わせた判定ダイス+『Lv+1』個 HP-3								
氷の回廊	1	1	マイナー					
効果: 飛行状態で戦闘移動								
熱感知	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

Dロイス No.5 強化兵『バーサーカー』
 ・白兵、射撃攻撃のダメージが+2D
 ・PEのp38-42のFH専用アイテムを常備化出来る
 ・あなたが行う意思判定は常に達成値-5される。これによって0以下になることは無い。

FHエージェントの女性
 生まれつき能力に目覚め、両親がFHの一員だったこともあり、そのままFHで訓練をつむ。
 しかし、彼女の将来に不安を感じた両親が共に脱走を計画、それは失敗に終わる。
 脱走を阻止したのは的場啓吾、彼の圧倒的な強さに敗北する。
 死を覚悟したが、彼はトドメを差さずに彼女をFHに引き戻す。
 両親の最後の言葉を的場から教えられ、何があっても生き抜くと決意。
 そして、生き抜くためにも、今の自分では駄目だと感じ、自身を進化させるために力を求める。