キャラクター名
比丘　ミツハ

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー バロール	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	中学生
オプショナル		年齢	14	性別	男
覚醒	生誕	衝動	恐怖	初期侵食率	34 %
出自	結社の一員	経験	実験体	邂逅	本能的な警鐘

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	0			2
感覚	1	0	0			1
精神	3	1	1			5
社会	2	0	0			2

HP	29
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

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	2		交渉		
回避	1		知覚		1	意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			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
仙水珠	ＲＣ	8r+2		+1+9		コンセントレイト・インビジブルハンド・灼熱の砦
爆水呀（100↑）	ＲＣ	8r+2		+12+20		コンセントレイト・灼熱の砦・プラズマカノン
仙水珠（100↑）	ＲＣ	8r+2		+2+12		コンセントレイト・インビジブルハンド・灼熱の砦

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

サーチレーザー	
コネ：噂好きの友人	

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
究極のゼロ	P	N		
岸保カリ	P 親近感	N 不安		
研究員	P 懐旧	N 恐怖		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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	3	メジャー	-	-	-	-	
効果： C値-LV。組み合わせた判定のダイスを＋3個する。（コストも含め、Dロイスによるもの）/EA.129								
灰色の庭	3	2	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果： そのラウンドの間、対象の行動値を□[Lv×3]する。/EA.32								
ブレインコントロール	1	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： メインプロセスの間、サラマンダーのエフェクトを組み合わせた攻撃に対するドッジダイスを□[LV＋１]個する。/EA.108								
インビジブルハンド	1	4	メジャー	視界	範囲（選択）	対決	-	
効果： 攻撃力＋[LV]の射撃攻撃。1点でもダメージを与えた場合、対象の飛行状態を解除する。１ラウンドに１回まで。/EA.29								
灼熱の砦	3	3	メジャー	-	-	対決	-	
効果： 攻撃力＋[LV×3]。ただし、ラウンド中に戦闘移動、全力移動、離脱のいずれかを行なっている場合は使用できない。/EA.106								
時の棺	1	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 相手が判定を行う直前に使用。その判定は失敗となる。難易度：自動成功には使用不可。１シナリオ１回まで。/EA.33								
プラズマカノン	3	4	メジャー	視界	単体	対決	100↑	
効果： 攻撃力＋[Lv×5]の射撃攻撃。/EA.110								
温度調節	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果 :温度調節が決め手になる作業を、絶妙な温度管理で素晴らしい出来栄えに仕上げるエフェクト。GMは必要と感じたら<知覚>による判定を行わせてもよい。/EA.111								
熱感知知覚	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果 :熱を視覚として知覚するエフェクト。体温の変化から人の感情や体調の変化も読み取ることができる。GMは必要と感じたなら<RC>による判定を行わせてもよい。/EA.111								
ディメンジョンゲート	1	3	メジャー	至近	効果参照	自動	-	
効果 :空間を捻じ曲げて、遠く離れた自分が知っている場所につながるゲートを作り出すエフェクト。そのドアは他のキャラクターも利用できる。緊張状態では使用不可。/EA.35								
効果：								
効果：								
効果：								

読み：くらおか　みつは

とあるFHセルにて試験管ベイビーとして生まれ、急速成長装置に入れられた結果、１歳で１０歳ほどの体を得た少年。
それから１年、耐久テストや攻撃性能などの実験の日々が続くこととなる。
ある日その施設を訪れた春日を目にした瞬間、嫌悪感と逃走欲求が沸き起こる。
そうして脱走し、UGNに保護される。

UGNでも生まれの特殊性から多少なり実験を受けることになるが、FHセルで行われていたほど過酷なものではなかった。
その後表向きは学生として過ごすことになるが、精神年齢はあまりにも幼い。
また無理に急速成長させた反動か、１２年間で身体の成長もあまり見られなかった。
そんな彼は、つり目の容姿も相まって冷たい印象を受けそうになるが、話すとふにゃっと笑う子供として、今日も生きている。

攻撃手段はサラマンダーとバロールの能力を複合したことで水使いとなっている。
その水が刺すように冷たいか、痛いほど暑いかは、触れるまでわからない。

ちなみに春日を避ける理由は２つあり、耐久テストとして春日の攻撃を受けたことがあること。
失敗した任務のはらいせもあって、理不尽なほどにひどい攻撃だった。
春日を視界に捉える前にうけた攻撃は、その衝撃と相まって理性で春日を覚えることを許さなかった。
そしてもう１つが、そのFHセルで保管していた春日の精子から生まれた子供であること。
その二つが本能的な嫌悪感として現れたためである。