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 サラマンダー	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
オプショナル		年齢	17	性別	女
覚醒	生誕	衝動	解放	初期侵食率	37 %
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	0	0	1			1
精神	2	0	0			2
社会	2	0	0			2

HP	32
行動値	-1
(非装備時)	-1
戦闘移動	4
全力移動	8

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	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	2	
運転：			芸術：			知識：			情報： FH	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
トツカ	白兵	4	8	16		

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	
ウエポンケース	
思い出の一品	
サポートスタッフ	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
装着者	P	N		
春日ちゃん	P 尊敬	N 隔意		
八雲さん	P 幸福感	N 不安		
	P	N		
	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	3	2	ﾒｼﾞｬｰ	至近	単体	対決		
効果：								
結合粉砕	5	3	ﾒｼﾞｬｰ	至近	単体	対決		
効果： 装甲無視。ダイス+Lv								
氷の回廊	1	1	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動		
効果： 飛行移動　移動距離+Lv ×2								
氷盾	5	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動		
効果： ガード値+Lv×5								
氷の理	★							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

柄原氷(こおり)　17歳女　FHエージェント

生まれたときに発症
家族や周囲からうとまれる。
(周りの温度下げたり、手がすごく冷たかったり。)
2年前に暴走して、UGNに始末されかけたときに八雲さんに助けられる。
最初はFHが正義の味方でUGNが怖い人だと思っていた。その誤解はすぐに解けるけど、UGNに対して少し恐怖を抱いている。

性格は内気で、自分に自信がない感じ。
もしくは冷静な無感情な感じ
もしくは明るい飄々とした感じ
↑どれだよｗ
どこかで芯の強さを見せたいなー。
欲望は八雲さんの「人とオーヴァードの共存」に同調。
自分を受け入れてくれる世界を求めている。

訓練しても力の制御がなかなかうまくいかなかったが、
半年前、コードウェル博士が突然来訪し、トツカを渡してきたところ、
それを持っている間は力を制御できるようになる。
(トツカを使う時に消費する莫大な力が、本人のレネゲイドを鎮静する。
トツカが、体内の多すぎるレネゲイドウイルスを喰ってくれるイメージ。)