

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チルドレンA	カヴァー	
	ハヌマーン				
オプショナル		年齢	17	性別	♂
覚醒	渴望	衝動	解放	初期侵食率	35
出自		経験	前所属支部が壊滅	邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	3	1	0			4	行動値	4
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	4
精神	2	0	0			2	戦闘移動	9
社会	2	0	0			2	全力移動	18

肉体			感覺			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	2		射撃			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			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：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
100%	白兵	9r+2		52		範囲

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

蒼海の相方
武器は旗。
面倒見が良く仲間想い。戦闘全体を見ながら味方を鼓舞して戦う。堂々とした立ち姿で後方に構え、掲げた旗から吹き降ろす蒼炎の熱風が敵陣を焦がす。
イメージジユエル：深青の宝石力イヤナイト。ルースがめちゃくちゃキレイなので見て！
イメージソング：絆炎

昔は戦闘能力はほほなく、性分としても戦いから逃げるようなものだった。とある戦いでの多くの仲間を失い支部がなくなったため現在の支部に移籍してきた。心を乱され冷静さを失い、連携を維持できず個人での戦いへと追い込まれてじわじわと敗北に追い込まれていったのだ。
仲間を失い続ける苦しみはもうごめんだとばかりに臆病な自分と訣別しようと努力。弱いなりに戦いに参加し仲間を勇気づけたりフォローしたりしてできるところから経験を積む。そして常に燈の灯る旗章へと成長した。旗の炎が蒼なのは、戦災などの炎（赤）と見分けがつくように。

isチルドレンについては、安全な運用ができるかの保証がなく、戦力として期待できるとはいっても仲間に害が及びかねないため、配備・受け入れには反対の立場。でも既に受け入れが決定事項ならば、他の仲間と組ませるよりはと進んで相方を引き受けた。isチルドレンは人ではなく兵器として見ている。
周りの人間のなかには、そういういってもisチルドレンにも優しく接していると誤解している人もいる。蒼海の側にいて無事を気にするのは不安定な兵器の管理、つまり何かの折に暴走して新たな被害を生み出さないようにするため。だが共に戦っている以上、どうしても情が出そうになるため気をつけている。

支部長には支部が滅びた後に拾ってもらった恩がある（5年前くらい？）。昔は戦闘員の先輩がいたが、恢姪が強くなったので異動している。

蒼海についての印象（プロローグ）

- ・人に侵蝕率を押し付けて戦うわりに、飛び抜けた実力がない。実用面よりも危険が勝る
- ・心の抛り所がないのか、常に何かと戦っているように見える
- ・美人という評判は聞いていて実際そうだと思う。でも造られた存在ならそう造るのは当たり前だろ