

キャラクター名
久瀬 竜

プレイヤー名

シンドローム	サラマンダー		ワークス	レネゲイドビーイングB	カヴァー	UGNエージェント
	サラマンダー			年齢	性別	男
オプション			年齢	??? (ごく若い)	性別	男
覚醒	命令	衝動	殺戮		初期侵食率	38 %
出自	使命→同志		経験	親友→親友	邂逅	任意→仇

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	30
肉体	4	0	0			4	行動値	4
感覚	0	1	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	1		射撃	1		RC			交渉		
回避			知覚	1		意志	1	1	調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
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
素手	白兵	4r+1		-5		
(ワイヤーウィップ)	白兵	4r-1	0	6		(購入12で取得予定)
デュース・ワイルド	白兵	10r+1				侵蝕+9 メイン終了時HP3失う
フェイス・ザ・ワイルド	白兵	8r+1		+20		80% 侵蝕+13 メイン終了時HP3失う

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
(アームドスーツ)		(10)	(-3)	(-2)	(購入15で取得予定) 装備中白兵+3
合計装甲:		0	合計回避:		0

所持品	
ウェポンケース	
ウェポンケース	
コネ: 情報収集チーム	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
ロイス: 永遠の炎 (エターナルブレイズ)	P	N		
"マスターフリーズ"	P 執着	N 憎悪		
高木 灯	P 信頼	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 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								
ヒューマンズネイバー	1		常時	至近	自身		RB	
効果: 衝動判定のダイス+Lv個。基本侵蝕+5								
オリジン: サイバー	5	2	マイナー	至近	自身	自動成功	RB	
効果: シーン【社会】判定達成値+【Lv*2】								
コンセントレイト: サラマンダー	2	2	メジャー					
効果: C値-[Lv] (下限値7)								
炎神の怒り	1	3	メジャー/リア			対決		
効果: 判定ダイス+【Lv+1】個 メイン終了時HP3失う								
結合粉碎	1	4	メジャー			対決	ピュア	
効果: 装甲無視 判定ダイス+Lv個								
クロスバースト	5	4	メジャー			対決	80%	
効果: 攻撃力+【Lv*4】 判定ダイス-2個								
エターナルブレイズ	5	4	セットアップ	至近	自身	自動成功	Dロイス	
効果: ラウンド中サラマンダーエフェクトを組み合わせた攻撃力+【Lv*4】 【行動値】-5								
炎の理	1							
効果: 炎を生み出せる								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

くぜ・りゅう
 オリジン: サイバー (バイク) のレネゲイドビーイング。
 元々は"赤熱する切札" (レッド・ワイルド) 久瀬 賢というエージェントの駆るExレネゲイドヴィークルだった。
 しかし、主とはあるFHエージェントとの戦いの中で力尽きてしまう。その今際の際に強く残された無念がExレネゲイドを揺さぶった。
 促されたレネゲイドビーイングとしての覚醒。記憶の中にかすかに残る、主の仇。燃え盛る炎をも凍らせ砕いた、その姿。
 奴を討つその日まで、止まる訳にはいかない。

基本的に無骨であり、まず他人を能力から測ろうクセがある。
 任務を遂行するためには協調も重要だとは一応考えており、不器用ながらも認めた相手には好意を示す。
 第一印象が悪いという悪癖は、比較的人好きのする相棒の忘れ形見、高木灯によって叩き直されている最中である。

戦闘スタイルは「ワイヤーウィップで相手を捕縛し、炎を流し込み炎上させる」というもの。
 ウィップが大規模戦闘の度に運用に耐えられず損壊し、また相手を焼き切るまでの間不動で相手の攻撃を受け切るためにアーマーも損壊する。
 その為、新規の装備を戦闘の度に再補充している。

優先順位をハッキリさせたがる性格。
 例えば自分の問いへの回答より先に相手が質問してきたりするとキレル。

「"マスターフリーズ"という男を知っているか……！」
 「……いい腕だ。助かった」
 「先に質問をしているのはオレだ!!」
 「……ここはオマエに譲ろう……」