

キャラクター名 蘆名 蓄(あしな らい) プレイヤー名

シンドローム	バロール キュマイラ		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	「アトランティス」リーダー
	オプション			年齢		
覚醒	無知	衝動	飢餓	初期侵食率	29 %	
出自	双子	経験	実験体	邂逅	相棒(三色奏良)	

	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			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0																																													
応急手当キット コネ: 情報屋		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="5">ロイス</th> </tr> <tr> <th>対象</th> <th>感情(pos)</th> <th>感情(neg)</th> <th>タイム</th> <th>消費</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>賢者の石</td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>今は亡き片割れ(固定)</td> <td>P 懐旧</td> <td>N 嫉妬</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>“反逆の黒犬”三色奏良(固定)</td> <td>P 信頼</td> <td>N 不安</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>P</td> <td>N</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	賢者の石	P	N			今は亡き片割れ(固定)	P 懐旧	N 嫉妬			“反逆の黒犬”三色奏良(固定)	P 信頼	N 不安				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																																		
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費																																														
賢者の石	P	N																																																
今は亡き片割れ(固定)	P 懐旧	N 嫉妬																																																
“反逆の黒犬”三色奏良(固定)	P 信頼	N 不安																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
	P	N																																																
最大財産P:		4	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								
CR:バロール	2	2	Xジャー					
効果: C値-LV								
漆黒の拳	5	3	Xジャー	武器	単体	対決		
効果: 装甲無視、攻撃力+LV								
瞬速の刃	3	3	Xジャー	武器		対決		
効果: 判定D+[LV+1]個								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 攻撃力+[LV+8]、G値1に変更								
斥力跳躍	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 飛行状態で戦闘移動。移動距離+[LV×2]m								
縮退機関	5	2	マイナー	至近	自身	自動	リミット	
効果: [LV×2]点までの任意HP消費、攻撃力+[消費HP×2]								
鋭敏感覚	★							
効果:								
偏差把握	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

覚えている限りではじめの記憶は、硝子の箱の中。辺りには白い服を着た大人達が忙しなさそうに動いていた。何故だか恐ろしく思えてふと隣に意識を向ければ、板を1枚隔てたところと同じ顔。寄り添うように、ぬくもりを分かち合うように身体を近づけても、厚い壁に遮られて凍えるばかり。目の前で白い波が動くのを、ただぼんやりとみていた。

《賢者の石》適合者。
 物心ついたときには既に実験体として管理されていた。(おそらく)双子の片割れとは毎日顔を合わせる環境にいたが、直接触れ合えることはなかった。顔色や表情、筆談などでコミュニケーションを取っていて、声を聞いたことはない。泣き叫んでいる(であろう)あのこの歪んだ表情は忘れられない。よくわからない機械に繋がれたり、薬を打たれたり。その果てにいつしかオーヴァードとして覚醒した双子は《賢者の石》適合実験の被検体選ばれ、自分は適合したものの片割れは適合せず死亡した。
 片割れの死で暴走、実験施設を破壊したことでUGNIに発見され保護。UGNチルドレンとして水津鞠支部に配属され、三色奏良と出会う。彼の明るさに救われている部分があり、深い信頼を寄せている。
 自分が実験体だったことに対して特別に思い入れやトラウマはないが、痛くてしんどいものだと知っている。できる限り子供たちは保護したいと思っている。

片割れの名前は「れい」