

キャラクター名  
御手洗 英奈 (みたらい えいな)

プレイヤー名

シンドローム	ブラム=ストーカー キュマイラ	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	UGNチルドレン
オプション	ノイマン	年齢	17歳	性別	女性
覚醒	感染	衝動	飢餓	初期侵食率	36%
出自	姉妹	経験	力の暴走	邂逅	借り

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	33
肉体	4	1	1			6	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	1	0	1			2	全力移動	20

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	3		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
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
レイジングブレイド (童子切安綱)	白兵	6r	6	12		ダメージロール時+2D10、シーン1回、装備時行動値-4、他の武器装備不可
素手	白兵	6r+3	1	Lv+8		(破壊の爪) 使用後のデータ
血塗られた円舞曲 (ダンシングヴァイト)	白兵	6r		21+2D10		武器属性: マイナー (浸食+3)、メジャー (-1/+4+5 浸食+7)、(伝) 単体攻撃、C値、ダメージシーン回、HP12回復
血塗られた狂詩曲 (ダンシングブラッド)	白兵	6r		22+2D10		浸食率100%以上のステータス (浸食分のダメージ未修正、C値、HP16回復) 他は血塗られた円舞曲と同じ

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
コネ: 要人への貸し	
コネ: UGN幹部	

合計装甲: 0    合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
Dロイス: 秘密兵器	P	N		
御手洗 藍那 (みたらい あいな)	P 慈愛	N 恐怖		
清水 凜導 (しみず りんどう)	P 感服	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								
コンセントレイト: ブラム=ストーカー	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果: C値-Lv (下限7)								
破壊の爪	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 素手のデータ変更 (武器欄参照)								
ハンティングスタイル	1	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果: 戦闘移動								
渴きの主	3	4	メジャー	至近	単体	対決	-	
効果: 装甲値無視、命中した際 (Lv×4) 点HP回復、素手による攻撃のみ								
マルチウエボン	1	3	メジャー	効果参照	武器	対決	-	
効果: 二つの武器を合わせて使用可能、射程は短いほうに合わせる								
パワーアーム	1	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: 他の装備が出来ない効果を打ち消す								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

—これ以上、悲しい人は生まれません。

E Xレネゲイドである武器に触れたことがきっかけで、力に目覚めてしまった少女。目覚めた折に暴走してしまい、近くにいた妹を傷付けてしまう。風の噂で元気に過ごしていることは知っているが、以来、顔を合わせていない。暴走を抑えてくれたUGNエージェントに誘われ、そのままチルドレンとして活動をするようになった。事件のきっかけとなった武器は、彼女にしか反応することが無く、彼女は戒めの意味を込めて、その武器を使うようにした。「童子切安綱」と銘打った由来は、史実で切れ味の強そうな刀から、とのこと。性格ははつらつとした、活発で明るい少女。「過去を変えられないのなら、未来だけでもせめて変えていかないと」そう前向きに考えているための性格だ。

彼女は今日も戦い続ける。その手で望む未来を掴むため。

戦闘の際は右手に大剣、左を鬼の手に変えて、踊るように相手を倒すことから、コードネーム「鬼と人の舞踏会 (ダンシングヴァンパイア)」になった。