

キャラクター名
御酒那アリサ

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ キュマイラ	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	高校生？
オプション		年齢	15	性別	女
覚醒	犠牲	衝動	自傷	初期侵食率	39%
出自	政治権力	経験	記憶喪失	邂逅	幼子

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	63
肉体	6	0	0			6	行動値	2
感覚	0	0	0		1	1	(非装備時)	3
精神	0	1	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0		2	4	全力移動	16

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			射撃			RC	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:現代装甲入門	2		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:		
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
装甲服:雷電(戦闘用きぐるみ)	14	12	-1	-1	

所持品	

合計装甲: 12 合計回避: -1

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	消費
D:実験体	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 10 残り財産P:

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								
イージスの楯	5	3	オート	至近	自身	自動		
効果: G値+[Lv]d10								
巨人の生命	6		常時	至近	自身	自動		
効果: 最大HP+[Lv×5]。基本侵食+3								
軍神の護り	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: ダメージロール直前に宣言。カバーリングを行う。行動済にならず、行動済でも使える。1メイン1回								
龍鱗	5	3	リアクション	至近	自身	自動		
効果: 他エフェクトと組合せ不可。装甲値+[Lv×10]								
衝撃相殺	5		常時	至近	自身	自動	リミット	
効果: ダメージ-[Lv×5]。龍鱗使用したメインプロセスのみ有効。侵食率でLvUPしない。基本侵食+4								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

御酒那家の女の子。絶壁にして鉄壁。どこがとは、哀れすぎで言えない。
 日常的に装甲服を着込み、あまり肌を晒すことはない。記憶喪失であり、これは心の壁であると精神科医は言う。
 親が御酒那家の政府関係者であり、多大な権力を持つがゆえに誘拐され、その時の拷問で三途の川で反復横跳びをしていたが、ナニカサレタことで戻ってきた。
 その一連の出来事が記憶喪失の原因なのではないかと本人は思っている。
 あんまり何も考えていない。UGNに参加したのも、親に「ちょっと外の世界見てこい」と言われてなんとなく入っただけ。思考はかなり幼いが、歳相応とも言える。実質UGNのイリーガルと変わらない。
 ちなみに、この姿で高校に通っている。主砲は有澤重工が丹精込めて作った本物そっくりの飾り。もはや日常の風景であり、誰も突っ込まない。