

キャラクター名	プレイヤー名
天海 玲佳 (あまみ れいか) 600点	

シンドローム	エンジェルヒロウ	ワークス	UGN	エージェントB	カヴァー	高校生
	エンジェルヒロウ					
オプション		年齢	16	性別	女	
覚醒	素体	衝動	闘争	初期侵食率	32	%
出自	天蓋孤独	経験	心の壁	邂逅	貸し	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	0	1			1	行動値	22
感覚	6	1	1	2		10	(非装備時)	22
精神	2	0	0			2	戦闘移動	27
社会	0	0	1			1	全力移動	54

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	1		RC	10		交渉		
回避			知覚	10		意志	4	1	調達	1	
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:		
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
戦闘開始		0				<ミラーコート> シーン中のドッジダイスを+Lv個する。
戦闘開始+α		0				<ミラーコート>+<ミラーイメージ> シーン中のドッジダイスを+Lv個する。このドッジダイスは最大10個まで使用可能。また、知覚値を+1する。
回避		0				<リフレックス・エンジェルヒロウ>+(神の目)+<水晶の眼> 【C値:7】 【侵食率:4】
回避+α		0				<リフレックス・エンジェルヒロウ>+(神の目)+<水晶の眼>+(神の手) 【C値:7】 【侵食率:5】 このドッジダイスは最大10個まで使用可能。また、知覚値を+1する。

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
コネ: UGN幹部		ロイス			
コネ: 情報屋					
思い出の一品		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイダイス消費
		D:古代種	P	N	
		S:自分を助けた人物	P	N	恐怖
		七瀬文香	P	N	不安
		モーゼス=ホルマン	P	N	憐憫
		セレス=ヴェルレーヌ	P	N	不安
		ゼファー・オーエン	P	N	好感
			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・エンジェルヒロウ	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果:	判定のC値を-Lvする(下限値7)。							
リフレックス・エンジェルヒロウ	3	2	リアクション	至近	自身	-	-	
効果:	回避のC値を-Lvする(下限値7)。							
ミスディレクション	2	5	オート	視界	単体	-	-	
効果:	対象が行う「対象:範囲」、「対象:範囲(選択)」の攻撃の判定が行なわれる直前に使用する。その攻撃の対象を「対象:単体」に変更する。対象はあらかじめ選択させること。このエフェクトは1シナリオに1回まで。							
鏡の盾	5	8	オート	効果参照	効果参照	-	100↑	
効果:	自分にHPダメージが適用した直後に使用する。そのHPダメージを与えたキャラを対象にあなたが受けたHPダメージと同じだけ、HPダメージを受ける。ただし対象が受けるHPダメージは最大で[Lv×20]点までとする。1シナリオに1回まで。							
ミラーコート	5	3	セット	至近	自身	-	-	
効果:	そのシーンの間、あなたが行なうドッジのダイスを+[Lv+2]個する。							
ミラーイメージ	2	4	セット	至近	自身	-	80↑	
効果:	そのラウンドの間、あなたの行なうドッジの判定のC値を-1する(下限値6)。ただし、そのラウンドの間あなたの行なう攻撃力は-5される。1シナリオに1回まで。							
神の眼	1	1	リアクション	至近	自身	知覚	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定で、あなたはドッジを行なえる。							
ゆらめき	1	2	リアクション	至近	自身	シンドローム	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせたドッジで勝利した場合、あなたは戦闘移動を行う。この移動では離脱を行なえる。1ラウンドに1回まで。							
全知の欠片	1	5	リアクション	至近	自身	シンドローム	100↑	
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定でドッジを、「リアクションを行えない」や「ドッジを行えない」効果を持つ攻撃に対しても、ドッジを行うことができる。1シナリオに1回まで。							
主の恩恵	5	2	マイナー	至近	自身	-	-	
効果:	そのメインプロセスの間、自分の行なうエンジェルヒロウのエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+Lv個する。							
水晶の眼	5	1	メジャー/リアクション	-	-	知覚	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+Lv個する。							
ピンポイントレーザー	1	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。ただし、その攻撃力を-[5-Lv](最大0)すること。							
光の手	1	2	メジャー/リアクション	-	-	RC	-	
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定は【感覚】で判定を行なう。							

●経歴
彼女は自分の生まれし立ちを知らず、自分の居る場所を認識出来るようになった時にはすでにFHの研究所にいた。その研究所の研究目的は古代のウイルスを使い非オーヴァードをオーヴァードに覚醒させる実験であり、彼女はその被験体にされた。彼女と同じように研究素体となった者たちが次々と消えていく中、様々な実験の末ついに彼女は研究目標であったオーヴァードへと変貌を遂げた。

FHの研究所を脱走する際に彼女の力に興味を持ち彼女を追ってきたローガスに、まだ能力をうまく使えないところを半殺しにされ、死ぬ直前に名前も知らない誰かに助けられ一命を取りとめる。
(自分を助けたその名前も知らない誰かは、溺死だったこともあり助けられたことは覚えているが他ははっきり覚えていない。)

そして、今はやられた借りを返すためにUGN側に付きエージェントとして表向きは高校生として生活している。生い立ちのせいか周りの人間に壁を感じており、人付き合いは苦手。

●取得予定エフェクト (←から優先的に)

- ◆エンジェルヒロウ
- ◆一般エフェクト
- ◆古代種専用エフェクト

