キャラクター名
風音 響(かざね ひびき)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ノイマン	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	16	性別	女
覚醒	憤怒	衝動	嫌悪	初期侵食率	32 %
出自	名家の生まれ	経験	親友	邂逅	友人(敷島あやめ)

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	1	0	0			1
感覚	1	0	0			1
精神	4	1	1			6
社会	2	0	0			2

HP	28
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
全力移動	26

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	4		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転：			芸術：音楽	2		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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
鳴神 奏	P 幸福感	N 劣等感		
支部長	P 信頼	N 恐怖		
アキシオン	P 好奇心	N 脅威		
龍崎 雅人	P 連帯感	N 不信感		
黄泉 還人	P 連帯感	N 無関心		
榊原 一哉	P 親近感	N 敵愾心		
Dロイス:調和者	P	N		

最大財産P: 4	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								
コンセントレイト	2	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：C値-Lv 下限は7								
振動球	1	3	メジャー	視界	-	対決	-	
効果：攻撃力+[Lv] 装甲無視								
バトルビート	3	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：ハヌマーンのエフェクトを使用した判定ダイス+Lv個								
さらなる波	5	2	メジャー	-	-	対決	-	
効果：攻撃力+[Lv*3]								
リミットリリース	★	6	オート	至近	自身	自動	100↑	
効果：判定の直前に使用。C値-1。シナリオ1回。								
スキルフォーカス	3	2	メジャー	-	-	-	-	
効果：指定:RC 判定の達成値+[Lv*2]								
マシラのごとく	3	5	メジャー	-	単体	対決	80↑	
効果：攻撃力+[Lv*10] シナリオ1回								
空の楽器	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

＜バディを組んだ経緯＞
幼い頃からオーヴァードとして活躍している。数か月前、ジャームに襲われ、オーヴァードとして覚醒し、衝動に呑まれそうになっていた鳴神奏を助けた。
まだ覚醒したばかりでレネゲイドコントロールがやや安定しない鳴神とバディを組んで任務に当たるようＵＧＮに言われている。いわゆる教育係的な立ち位置。
教育係とは言うものの鳴神を全力で甘やかし可愛がっているばかりである。本人曰く、わたしが教えることなんてないくらい奏ちゃんはすごい子なのよ！と言うことらしい。

＜人物像＞
人当たりがよく、のんびりとしていておおらかな性格。マイペース、とも言うのかもしれない。
成績も優秀で家柄もいいため学校では優等生お嬢様として扱われている。
本人は自分にそこまでの価値はないと思っていて少し不服ではあるものの親切にしてくれる相手に文句を言うこともできないので笑顔で誤魔化している。

＜鳴神奏を殺したジャームについて＞
・Ｎ市内で大規模なテロ行為に及んだジャームとしてＵＧＮから危険視されているが、まだ捉えられていない。鳴神とともに行方を追っている。
・コードネームは「絶対零度の斥力（アキシオン）」シンドロームはバロール／ウロボロス。「殺戮」の衝動をもつジャームである。
・支部から危険視されているジャームなので、処分を望む。