

キャラクター名： 花郷 愛(はなさと かな)

プレイヤー名： \_\_\_\_\_

シンドローム	オルクス		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
	パロール			年齢	性別	
オプション	ソラリス					
覚醒	憤怒	衝動	恐怖	初期侵食率	34	%
出自		経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	0	1	0		5	6	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	3	0	0			3	全力移動	24

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	2		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:		
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	
パワースource: ビサイド	

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
記憶探索者	P	N		
戦闘用人格	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6    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クストラ化							
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							
縮地	4		オート					
効果:								
バックスタブ	4		常時					
効果:								
因果歪曲	2							
効果:								
アドレナリン	2							
効果:								
斥力跳躍	1		マイナー					
効果:								
ダークマター	2		マイナー					
効果:								
パラドックス	1							
効果:								
過剰収縮	5		マイナー					
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

UGNストライクハウンドに所属する、チルドレンの戦闘訓練を担当するオーヴァード。自分のことを「『かごめ』せんせー」と呼称することや普段は白衣を着ていることから誤解されがちだが、能力が偶々記憶管理に利用できただけで本来は根っからの戦闘員であり、精神的にも一部が欠落している。実際、フラワーに早く戦闘系の能力を覚えてもらおうとするあまり、市街地で訓練と教えずに戦闘に巻き込むことも多い。

表と裏を持つことから、フラワーなど少々癖のある二重人格者の訓練を担当することが多い。フラワーと裏ワリー両方の教官でもあるが、初回の訓練で裏ワリーを完膚なきまでにボロボロにして以降はリベンジマッチを裏ワリーから望まれている。ただ、彼女の力量差を理解しているせいか『必ず勝てる戦いはする趣味がない』としてかわしつつける。

記憶を夢として再現し、その中から『後ろの正面』という能力の成長上障害となるトラウマや経験を見つけ出し、克服・消去する能力を持つ。現在の『かごめ』の人格も徹底してそれを繰り返し続けた結果、人間として大事なものが欠落してしまった戦闘狂へと変貌してしまったため急遽生み出された『セーフティ』でしかない。能力の例として、『かごめ』は罪悪感が(ほぼ)存在しない。罪悪感という感情が敵を倒すうえで不要だと判断し、自分から消去したせいである。

また、相手の『後ろの正面』つまり背後に瞬間移動する能力も有しており、単純な戦闘能力で言えば非常に高い。記憶再現能力も強化され、時間再現能力となっている。つまり、相手が『この攻撃を受けたくない』と感じた攻撃があれば、それを何度でも繰り返すことができる。

「見たくない・受けたくない・感じたくない・知りたくない」といったものを無意識に人間は見えない場所に置く癖がある。だがそこは『かごめ』の領域であり、彼女の能力の原点は『恐怖心・拒絶の意思』などなのではないかと推測されている。逆に、一切の恐怖心がない機械などに対しては相性が悪いという一面も存在するが、その特性上、長所を伸ばすよりは欠点をなくすることが得意なため、現在は戦闘員としての任務より戦闘教官としての仕事の方が多いらしい。

かつては同時期に入ったUGNチルドレンの中では並程度の力を持ち、記憶を操作する能力を使う関係で戦闘以外の分野での活躍を期待されていた。しかし、例えば『火を見ると、熱さを思い出して反射的に体が硬直する』などの無意識的な反応・恐怖を消去すればもっと強くなれるのではないか、と考えたことを切っ掛けに自分の恐怖心を消去していくようになる。

かつてお節介だった彼女はそれを同じ訓練所にいたチルドレン達にも施した。結果として全員が格段に強力なオーヴァードになり、能力の応用法も幅を広げていくが、一方で人間的な反応は欠落し始めた。そして、戦闘訓練を極めて実戦に出た時に事件が起きる。恐怖心を喪いすぎたチルドレンが、一人がジャーム化したことを切っ掛けに次々に暴走し、ジャーム化する。それは彼女も例外ではなかったが、ジャーム化寸前に『自分自身が恐ろしい』という感情が発生し、次いで記憶操作で『戦うこと自体が恐ろしかった』という記憶を復活させてなんとジャーム化は免れる。