

キャラクター名	プレイヤー名
加賀野 響歌 (かがの ひびか)	

シンドローム	エンジェルヒロウ モルフェウス	ワークス	UGNチルドレンB	カヴァー	高校生
オプション	ノイマン	年齢	15	性別	女
覚醒	無知	衝動	飢餓	初期侵食率	34 %
出自	疎まれた子	経験	裏切られた	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	23
肉体	1	0	0			1	行動値	13
感覚	5	1	0			6	(非装備時)	13
精神	1	0	0			1	戦闘移動	18
社会	1	0	0			1	全力移動	36

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	3		RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
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
ストライクチップ	射撃	6r+3		7		マイナー使用で判定ダイス+2個。ヒューマンリレーション
ヘヴィマシンガン	射撃	6r		12		装備中戦闘移動全力移動できない。インフィニティコード
ヘヴィマシンガン	射撃	6r		12		同上
ショットガン (スラッグ)	射撃	6r+3		5		インフィニティコード

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
コンバットフォーカス					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費	
達人	P	N			
加賀野 真智 (かがの まち)	P 信頼	N 疎外感			
玉野 椿	P 憧憬	N 嫉妬			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	44	残り財産P:	1		

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:ノイマン	2	2	メジャー					
効果:								
マルチウェポン	4	5	メジャー	武器	-	対決		
効果:	二つの装備の攻撃力を合計できる。命中-[5-lv] (最大0)							
ヴァリアブルウェポン	1	3	メジャー	武器	-	対決		
効果:	マルチウェポンと組み合わせ。武器をlv個選び、攻撃力を+する。選んだ武器は装備扱い							
ブラックマーケット	2	-	常時					
効果:	常備化ポイント+[lv×10]。基本浸食率+2							
黄金錬成	2	-	常時					
効果:	常備化ポイント+[lv×10]。基本浸食率+3							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

https://picrew.me/image\_maker/362838/complete?cd=yFmZU04bFK  
 加賀野 響歌 (かがの ひびか) 15歳、高校一年生。  
 UGNチルドレン。幼い頃オーヴァードの力に目覚め、気味悪がられ親に捨てられる。  
 叔父がUGN関係者だったため引き取られ、その後UGNの施設に入れられる。  
 両親は捨てられて以来連絡すら取っていないが、叔父は施設によく会いに来てくれていた。現在も頻繁に連絡は取っている。

エンジェルヒロウ×モルフェウス×ノイマンのトライブリード。  
 しかし、いずれのシンドロームの力もあまり強くない。  
 エンジェルヒロウの能力は光を操れるほどではなく、知覚能力が常人より優れている程度。  
 モルフェウスの能力は何かを創り出せるほどではなく、既製品を分解・再構築できる程度。  
 ノイマンの能力は万能の天才と呼ぶほどではなく、思考速度、特に状況判断力と空間把握力が少し高い程度。  
 故に、チルドレンとして戦闘訓練は受けていたものの、平凡以下、もっといえば戦闘員としては不合格のレベルだった。  
 しかし、砂原先輩への憧れと、その憧れを原動力にしたひたむきな努力、そしてその努力に感化されたシルクスパイダーからの真撃かつ徹底的な指導と訓練の結果、戦闘要員として認められるに至る。

その戦闘スタイルは、「バレット・コンダクター」のコードネームが示す通り、大量の弾丸をオーケストラの指揮者のように操り、敵に浴びせるというもの。  
 大量にばら撒かれる弾丸は、闇雲に放たれているように見えて、高度な空間把握能力と緻密な計算によって「配置」されており、敵がかわしにくく、致命的なダメージを負いやすい"弾幕"である。  
 それ自体には何のエフェクトも効いていない実弾だが、彼女の"指揮"にかかれば強力なオーヴァードやジャームすら容易に破壊する凶弾となる。

性格はやると決めたら一直線。少々思い込みが激しい部分もあるが、ポジティブな気質とあまって基本的に一途な努力家、という形質で表れている。  
 地道な努力を苦としない性質。だがその根底にあるのは、両親に捨てられたトラウマからくる、「もう捨てないで」「捨てられたくない」「捨てられないために