┌┼ャラクター名─────							- プレイヤ	7-名 -				$\neg \Gamma$		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ	
幸村 柊													ワーディング	*	-	オート	視界	シーン	自動	-			
113 17												功果:				非オー	ヴァード	のエキスト	ラ化				
シンドロー	7.	バロール				ワーク	スUG	JGNエージェントC カ		カヴァ	_ _	大学生	\sqcap		リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
		サ	ラマン	ラマンダー									対	助果:					コスト分の	HPで復活			
オプショナル						年齢	齢 22			性別		女		コン	セントレイト ; バロール	2	2	メジャー		_		_	
覚醒		4	賁怒		衝重	b	妄	想	初其	月侵食署	を	31	% 対	功果:						値を-LVす			
出自	犯罪		±Λ-	-	経馬		杂九士	+ ∀ □ ⟨ ±±		邂逅		恩人	\dashv \vdash		プラズマカノン	2	4		視界	単体	対決	100%	
ЩН		00∃F1		Г	不至為		阿太人	敵対組織		姓坦				功果:						·[Lv×5]	1154	1	
	基	本値	ワーク	フスポ	ボーナ	ス成	長	他修正	能力	値	HP	31	$\neg \mid$	<u> </u>	黒の鉄槌	1	1 1		視界		対決	——————————————————————————————————————	
肉体		2	0		0				2		行動値	9		功果:				攻撃力+[LV×:	2+2]			J RE	
感覚		1	0		0				1		(非装備時	9	7 4	助果:	死神の瞳	2	2	メジャー		_	対決		
精神		3	1		3				7		戦闘移重	1 4		7J未・	時間凍結	1	5	イニシアチブ	至近	自身	自動	80%	
社会		2	0		0				2		全力移動	b 28		加果:		'		<u>「「一ファブフ</u> 」 イニシア時				0070	
В]体			感覚				精神			社会			лж ·		*		1_2/ 6		13 ±0.0 0€	111 20		
技能	SL	修正	: \$	支能	SL	修正	技		_ 修]	= :	技能	ム SL 修正	E 対	助果:									
白兵				NB 対撃			R				· 交涉		7 6										
回避			_	 印覚			意	志 2		_	調達	1	対	助果:						1		1	
運転:			芸術:				知識:	2		情報	: UGN	2											
運転:			芸術:				知識:			情報	:学問	1	效	功果:						•		•	
運転:			芸術:		知識:]識:		情報:															
運転:			芸術:	1			知識:			情報	:		效	功果:									
運転:			芸術:				知識:			情報	:		┛┕										
武器・	能力	能力 命中値 G値 攻		. 値 攻動	全力 射程				メモ			功果:				T		T		T			
			RC			712 743																	
魔王の息吹		RC	7r+									対	功果:			1			T				
			0									٦Ļ	- m										
				0										効果:	:					1			
防具			価格	装甲	1 6	避行	5 h			メモ			-	加果:									
CA	川川竹	数中	· [5	1795 11	劉			Λ τ			╛╘												
															好きだった。好きなこの日常が、 れは壊れた。両親の裏切り――最					も生まれなた	バらにしてF	Hの構成員だ	こったということ。
							一合	合計装甲: 0 合計回避: 0					- 돈	んな	柊の目の前で繰り広げられるUGI	NとFF							
P/1号前										「やめてやめて」日常が壊れる。 壊れる。壊れないで私の大好きな日常を壊さないでっ! ここで止まって!													
コネ;UGN幹部 ロイス コネ;研究者 対象 感情(pos) 感情(neg)									, , , , , , , , ,	$\perp \mid \; \mid$		よ、止まれ。その想いが彼女をス	ナーヴ	ァードへと昇	昇華させる――時を	を凍らせる	バロールだ。						
					- -							気付けば辺りは静けさに包まれており、歪みの地獄があった。											
思い出								Fレーズ・ブルムP 信頼 N 脅威 P 有為 N 憤懣						終の暴走の僅かな隙を突かれて両親もどこかへ逃げ去っていた。 日常は壊れた。両親の裏切りと、オーヴァード覚醒によって。									
リーナ	-												取り戻す為に、両親を日常に中に										
								P 有為 N 慎懲 P					_ E	たとえFHに育てられていたとしても、『日常』にとってどちらが正しいのかなど、考えるまでもないのだから。									
								P N					- ₹	その過去の素性から忌み嫌われることもあるが、それに屈せず日々両親を探してエージェント任務についている。									
	+					P N					-												
						P N						•											
								<u> </u>						「 覚醒<情怒>: 日常壊れることへの怒り、裏切った両親への怒りだ 衝動<妄想>: 最愛の両親に裏切られたことが起因か、不定期に他人を信じれなくなる。									
			Ī.				最大							関則<安忍>:取案の回称に表明られたことが返囚が、不定期に他人を指しれなくなる。 出自<犯罪者の子>:両親がFHの構成員だった									