

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	ブラックドッグ エグザイル		ワークス	FHチルドレンA	カヴァー	自称No.1天才ゲーマー様
	オプショナル		年齢	13	性別	女
覚醒	素体	衝動	恐怖	初期侵食率	41	%
出自	疎まれた子	経験	大成功	邂逅	支配	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	166
肉体	4	1	0			5	行動値	4
感覚	2		0			2	(非装備時)	5
精神	1		0			1	戦闘移動	10
社会	1		0			1	全力移動	20

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	9		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: FH	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:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
バラキエル	白兵	5r+6	10	9		この武器で1点でもダメージを与えた場合 HP+肉体
↓□↑□□スマッシュ!	白兵	5r+12		9		
100↑	白兵	5r+14		9		
逆転勝利100万パーセント!!【雷鳴の申し子】	白兵	5r+14		9		タイタス昇華時のHPの場合攻撃+151

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
FHベストアーマー		5		-1	ストリート系ってやつ?イカしてるでしょ 1シナリオ1回硬直解除できる

所持品		合計装甲:		合計回避:	
デモンズシード		5	0		
エンブレム:濃縮体(異形の刻印)					
コネ: FH幹部					
コネ: 噂話					
ロイス		最大財産P:		残り財産P:	
対象	感情(pos)	感情(neg)	10	0	
装着者	P	N			
亜純血	P	N			
天才ゲーマー「A(エース)」	P 憧憬	N 嫉妬			
シナリオ: 怪物	P 好奇心	N 憎悪			
アレス	P 憧憬	N 無関心			
真田大吾	P 死ぬとこだった	Nムかつくー!			
マリアちゃん	P 共感	N 憐憫			

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							
C:黒犬	2	2	メジャー					
効果:	C-LV 7まで							
アタックプログラム	3	2	メジャー					
効果:	達成値+LV×2							
異形の刻印	11	基+3	常時					
効果:	HP+LV×5							
ペインエディター	5	基+3	常時					
効果:	HP+LV×5							
崩れずの群れ	1	2	オート					
効果:	カバーリングを行う。1メインプロセス1回							
雷鳴の申し子	1	5	メジャー				ピュア	
効果:	攻撃力+ (最大HP-現在HP) 終了時HP0になる 1シナリオLV回							
命のカーテン	2	4						
効果:	1シナリオLV回							
セキュリティカット	1	1						
効果:	脱出ゲームだって一人で解けるもん〜							
小さき密偵	1							
効果:	いっけー! アタシの特性密偵ちゃん!							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

FHに所属している少女。フリーダムかつサボリ癖のあるFHきっての問題児。施設の中で生まれ、親代わりの研究員に育てられて育った。仲間も、親も、みんな優しくしてくれて、幸せだった。だが、ミナトの10歳の誕生日だったある日、チルドレンたちが殺しあい、残った一人を選別する毒計画に巻き込まれた。昨日まで味方だった仲間たちの本気の殺意。「裏切られた」と思った彼女は、仲間たちからの刃を受けながら願った。「許せない」と。その時、秘めた力が暴走。怒涛の電撃が施設内を駆け巡り、戦場は血の海と化した。それが所謂「反撃」に特化した性能である”不屈の災厄”(フォーティチュード)が生まれた瞬間であった。バラキエルはその時拾った親の死骸の肩甲骨である

そのままFHから逃げ出し、全てを失ってどうでもよくなった彼女はゲーセンである少年に誘われ格闘ゲームの対戦相手になった。そのころからゲームにのめり込んだ。「勝利への快感」とそれに付随する「生きがい」を与えてくれた彼には感謝している。FHに戻ってからは少年に逢えていないが、ゲーム癖はさらに加速することになる。名前はその時のスコア3710点→ミナトと名乗ることになる。苗字は適当

戦闘でもゲームでも「勝利」することに執着しており負けることが何よりも嫌い。どうしても勝てない相手である天才少年ゲーマー「A(エース)」の行方を捜している。