=キャラク	ター名=							- プレ	イヤー	-名				ı I	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
伊綱 結												ワーディング	*	-	オート		シーン		-				
														効見	果:		•	- 非オー	ヴァードの	カエキスト	ラ化		
ミハルビロュ	_ /.		ラックド	ヾッグ		ワーク	スUG	UGNチルドL		ンA カ '	ヴァー	– 高校生			リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
シンドローム ブラックドッグ													効見	果:				コスト分の	HPで復活				
オプショフ	ナル			年齢	丰齢		15		性別	男			ハードワイヤード	5	_	常時	至近	自身	自動	_			
覚醒		4	E誕 i		衝動	,	恐	恐怖		初期係	夏食率	34 %		効見					専用常備化	基本侵蝕率	£+4		
			E 7rf Y.h	7 m X h 4		754 17		 凡への憧れ		2470) <u> </u>	+ 1		┨	ミカヅチ	1	4	メジャー	-	-	対決	D	
出自		大》	厓孤独	孤独 経		光 十八		ハトロン個イレ		邂	返	友人	及八	効見					d10 ダイス	マー2 シ			
	基本	本値	ワークス	₹ ボー	ーナス	て 成-	成長 他們		īE	能力値	НР	5	56	1 L	雷鳴の申し子	1	5	メジャー	-	-	対決	ピュア	
肉体			1		2				7		一 行動値	_	6	効見				攻撃力+[P] HPO シ			Г
感覚			0		0				2		(非装備時		6	1 📙	バリアクラッカー	1	4	メジャー	武器	-	対決	80↑	<u> </u>
精神			0		0				2		戦闘移	<u>.</u> 助 1		効見					ド不可装甲		Lv		
社会		O	0		1				1		全力移			ı	マグネットフォース	1	2	オート	至近	自身		-	<u> </u>
			1		*# T			de-	-			社会		. —	果: 				リング1メ~ │ - ⊾				
	肉体	Ma T		感		W T	4-1-		神	147 T			W-T	1 —	アタックプログラム	1	2	メジャー	武器	-	対決	-	<u> </u>
技能	SL	修正			SL	修正	技		SL	修正	技能	SL	修正	効果		1	1 4		命中+「L	V X 2]	44.24	00 1	
白兵	5		射				R		1		交渉				MAXボルテージ	1	4	メジャー	10 # /	7 1 5	対決	80↑	<u> </u>
回避	1		知算	己			意	<u></u>			調達 情報: UGN	7		-	果: タッピングオンエア	T_A	1	攻撃力+		X-1 >			
運転:			芸術:				知識: 四:::::::::::::::::::::::::::::::::::					3		1 —		*	│ ┃ 4mr śĖ	メジャー	自動	きたじたは	自動	ndz	
運転: 運転:			芸術:			知識:		情報:					効果	禾 ・	Т	研研	电波を防文し/	たり凹18年	戸 体とを2	文信した	.U98		
理転・ 運転:			芸術:				和識・ 知識:				情報:			】	<u></u> 野・								<u> </u>
運転: 運転:			芸術:				知識:				情報:			XVJZ	*·	Т							
建拟•						<u></u>	ALIBRA .				門村下			】 n 効!	里·								<u> </u>
	・コンオ		能力命			G値 攻撃力 身					メモ] ~ 3/	* ·	Τ							
アームブレード						3 9					相手のガード値-5			効勢	果:	1							
電磁抜刀80↑			白兵 4r		_	3 29		-				Xージ+最大HP -現H P+3d10装甲無視 コスト21		1		Τ							
電磁抜刀1001		1	白兵 4	4r+8	3	3 29	9	前提	アームブレー	£ 2, 3, 4, 5,	6、7 ダメージ+最大HP ー	現HP+3d10装甲	無視コスト21	効見									
]									
B	 方具		価格	装甲		避行	助				メモ			効見	 果:				1			-	
ダーマルプレート×4											HP+20					证加加	の身でちった	- 1 to 1 HGNI-	コキ取にも	IIGNIZ II. L'I	ハル フョ	タアにわてい	る。その中で自分がオーヴァードである
														と自	目覚した。非オーヴァードの学友た	ちと過	ごす中で、原	感じたのは異なる					
										仮血	面を常に外さず、仮面に顔文字を映	もし出し	て表情を作る	5.									
所持品												i											
								÷+4	7			:/= = =\ [[] 2]	11	$\{ \mid$									
								対象 感情(pos) 感情(neg) タイ 海 R R P N				スクラ	-										
						Hill I.					-												
								鷹栖英二 P 感服 N 劣等感 仮面 P 遺志 N 不安															
					学友 P 友情 N 疎外感																		
							ΙK																
							3/	P N					1										
										P	N			1									
														,									
							最大	最大財産P: 2			残り財産P:												