

キャラクター名
とあるボスじゃないこ

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル ウロボロス	ワークス		カヴァー	
オプション		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	120 %
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	30
肉体	3	0	0			3	行動値	12
感覚	2	0	1	1		4	(非装備時)	12
精神	2	0	0	2		4	戦闘移動	17
社会	1	0	0			1	全力移動	34

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正									
白兵			射撃			RC			交渉		
回避			知覚			意志			調達		
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:		
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		合計装甲:	0	合計回避:	0
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費	
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
	P	N			
最大財産P:	2	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							
異形の転身	3	5	インシアブ	至近	自身	自動	-	
効果:	イン戦闘移動、離脱可、7d4回、組合せ不可							
バーサークセルフ	3	3	インシアブ	至近	自身	自動	-	
効果:	7d4回間、判定+2D、自己暴走、7d4回、組合せ不可							
生命の黄金律	1	5	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シーン間、【肉体】判定+3D、《形状変化:》重複可							
形状変化:剛	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シーン間、攻撃力+12、《形状変化:》重複不可							
形状変化:柔	5	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シーン間、ガード値+12、《形状変化:》重複不可							
形状変化:速	5	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	シーン間、行動値を+18、《形状変化:》重複不可							
骨の剣	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	至近<白兵>武器、攻撃力+7、命中-1、ガ値6							
骨の銃	1	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果:	20m<射撃>武器、攻撃力+7、命中-1							
グィーカモーフイング(原初の青)	1	2+1	マイナー	至近	自身	自動	効果参照	
効果:	ヴィークル作成、EA140参照							
無形の影	★	4	Xジャー	-	-	-	-	
効果:	判定【精神】代替、7d4回							
異形の祭典(原初の赤)	5	3+1	Xジャー	-	5体	対決	-	
効果:	攻撃対象を5体にする、シーン1回							
幻想の色彩	5	4	原初組合	視界	-	-	-	
効果:	射程を視界に変更、7d4回							
コンセプト:ウロボロス	2	2	Xジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-LV(下限値7)							

・クライマックスフェイズは"ディアボロス"春日恭二及びモブ6体、合計7エネミーとの戦闘。
 ・PCとエネミーの距離は10m
 ・特殊な裁定として<原初の赤:スキルフォーカス>の指定技能をPCの任意の技能として使用できる。
 これによって<原初の赤:スキルフォーカス>を起点にあなたの攻撃に各種エフェクトを組み合わせて行うことができる。
 ・<原初の:>系エフェクトは侵蝕率が+1されているので注意(一覧に記載済)
 ・<幻想の色彩>を使用するためには<原初の:>で取得したエフェクトを組み合わせて行う必要がある
 ・<異形の転身>と<バーサークセルフ>は同時使用不可
 ・<形状変化:>を複数使用するためには<生命の黄金律>を組み合わせて行う必要がある
 ・<デビルストリング>のみオートアクションで忘れられがちなので使いどころを考えよう!
 ・強くなれた気になるかもしれないが乱用すれば侵蝕率はガン上りするので慎重に組み合わせること!!!

エグザイルって……いいよね。

