キャラクター名	プレイヤー名

シンドローム	エグザイル エグザイル	ワークス	ビジネスマン	カヴァー	떡
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動	妄想	初期侵食率	14 %
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
肉体	4	0	0		6	10
感覚	2	0	0		4	6
精神	0	1	0		5	6
社会	2	0	0		2	4

HP	106
行動値	18
(非装備時)	18
戦闘移動	23
全力移動	46

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			ＲＣ			交渉	1	
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転：	2		芸術：			知識：			情報：ウェブ	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：		
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
밥그릇 (폴른 비클)		13			공13 행동 -3

合計装甲：	13	合計回避：	0

所持品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
D로이스 ： 실험체	P	N		
이시지마 케이	P	N		
모르나가	P	N		
아마하	P	N		
치히로	P	N		
P지부의 사람들	P	N		
소우시	P	N		

最大財産P: 10	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							
생명증강	2	-	상시	지근	자신	자동	에너미	
効果：	HP+[LVX30]							
가속하는시간	3	-	이니셔티브	지근	자신	자동	-	
効果：	이니셔티브때 메이저 실행 . 이 이펙트를 사용해도 메인프로세스 행동종료 X, 라운드 한번 시나리오 LV번							
무너지지 않는 무리	1	2	오토	지근	자신	자동	-	
効果：	행동사용 없는 커버링							
뼈의 검	1	3	마이너	지근	자신	자동	-	
効果：	맨손 -> 명-1, 공[LV+5], 가드 6							
형상변화 ： 유	5	2	마이너	지근	자신	자동	-	
効果：	씬동안 가드치 +[LV×2].							
	1							
効果：								
히드라의 분노	5	4	셋업	지근	자신	자동	100↑	
効果：	라운드간 D+3, 공+[LVx3], 폭주부여 ,							
컨센 ;엑자일	1	2	메이저	-	-	-	-	
効果：	크리티컬 -LV[하한선 7]							
사신의 손	5	4	메이저	-	-	대결	80↑	
効果：	공+[LVx4], 맨손 ,뼈의 총에만 적용							
신축완	5	2	메이저	시야	-	대결	-	
効果：	사정거리 시야로 변경 , D-[3-LV](최저 0)							
	1							
効果：								
보이지 않는 길 [E로이스 ： 망념의 모습]	1	-	오토	지근	자신	자동	-	
効果：	어떠한 상황에서도 등장퇴장 가능							
	★							
効果：								

허실붕괴의 내용
폭주 상태일 경우 고양이귀가 돋아나고 말투의 어미에 [~나, ~냥]을 붙여야 한다.
침식치를 귀여움치로 대체, 백트랙 후에도 귀여움치가 100↑이면 꼬리가 추가로 돋아나며 다음 한 세션동안 상태유지 .