

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	エグザイル	ワークス	高校生	カヴァー	高校1年生
	エグザイル		年齢	16(高校1年生)	性別
オプション					
覚醒	素体	衝動	恐怖	初期侵食率	33%
出自	複数の兄弟姉妹	経験	大会	邂逅	友人：蔵人聖

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	4	1	2			7	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	0	0	1			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	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	4		射撃			RC	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	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
ただのパンチじゃ!	白兵	12r+4		12-5		侵食6/コンセ+ラパー+オールレンジ/攻撃力7
@100-	白兵	16r+4		14-5		攻撃力9
やわやわ/パンチじゃ!	白兵	12r+4		12-5+1d10		侵食8/コンセ+ラパー+オールレンジ+伸縮腕/攻撃力7+1d10
@100-	白兵	16r+4		14-5+1d10		攻撃力9+1d10

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
コネ: 噂好きの友人					
ロイス					
対象	感情(pos)	感情(neg)	タリ	消費	
異形	P	N			
蔵人聖	P○確かな友情	N 不安			
シナリオ: 春日恭二	P○憧憬	N 隔意			
ウィー・ボード	P○好奇心	N 恐怖			
遠藤高虎	P○誠意	N 隔意			
サイモン・A・ホプキンス	P 好奇心	N○脅威			
アリサ・トツカ	P 好奇心	N○脅威			
最大財産P:	4	残り財産P:	5		

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								
コンセントレイト: エグザイル	2	2	メジャー	-	-	シンドローム	-	
効果: C値-Lv(下限7)								
ラパーアームズ	6	2	メジャー	武器	-	白兵	-	
効果: 素手による白兵攻撃の攻撃力+[Lv*2]/《伸縮腕》を組み合わせている場合、さらにダメージ+1D								
オールレンジ	7	2	メジャー	武器	-	白兵,射撃	-	
効果: 判定のダイス+Lv個								
伸縮腕	5	2	メジャー	視界	-	白兵	-	
効果: 白兵攻撃の射程を視界に変更/このエフェクトを組み合わせた判定ダイス-[3-Lv]個(最大0個)								
死神の精度	5	4	メジャー	-	-	白兵,射撃リミット		
効果: 《オールレンジ》と組み合わせ使用/攻撃力+[Lv*5](((EF4)+(EFL))*5)/1シーン1回								
聖痕	1	0	メジャー	-	-	シンドロームDロイス		
効果: 判定で上昇する侵蝕値の合計を-[Lv+2](最低1)/使用したメインプロセスの終了後、HPを5点失う/1シナリオ3回								
デビルストリング	1	6	オート	視界	単体	-	-	
効果: 対象が「タイミング: オートアクション」のエフェクトを使用した直後に宣言/使用したエフェクトの効果を打ち消す/打ち消したエフェクトの達成値が必要な場合、0とする/エネミーエフェクトおよび「制限: -」以外のエフェクトは打ち消せない/1シナリオ1回								
擬態の仮面	★	-	メジャー	至近	自身	自動成功	-	
効果: みずからの顔や姿をその場に最も適したものに变化させるエフェクト/見破ろうとした場合は<知覚>で対決								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

源路(みなもとみち)は清く正しい高校1年生である。
 その体躯は大人顔負けの逞しさ。顔立ちは肩がたく、キリリと男らしい。
 見た目はちょっとばかりいかづついが、心は優しく、弱きを助け強きを挫く。
 まさに、古き良き日本男児の体現たる少年。
 運動神経にも優れ、部活動(柔道あたり?)の大会で活躍を見せている。
 どこの部活も彼を引き抜きたがっているとの噂。

…と、いうのは表向きの話。
 彼は古風な家のしきたりにより、長男として、強い男子としての偶像を厳しく求められてきた。
 反発しようものなら家の外に出され、夜中反省させられる。
 その結果としてどうなったのか?
 彼は、御加断に出てくるか弱いお姫様のように悪の組織に攫われ、ヒーローに助け出されることを密やかに夢見るようになったのである!
 それは、厳しすぎる家—主に、両親への反抗心かもしれない。
 とはいえ、こんな馬鹿げたことを誰かに言えるわけでもない。
 ささやかな願いを心の内側に秘めたまま、少年は今日まで育ってきたのである。
 ただ一人、友人である蔵人聖を除いては…
 彼に願いを打ち明けた時、すこし心が軽くなった気がした。

それでも願いが叶うことはなく、両親の望み通むままの道を歩むものだと思っていた。
 しかし、平和な日常に怪しい影が—!