キャラクター名
『剣』

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	UGNエージェントA	カヴァー	ボディーガード
オプショナル		年齢	23	性別	男
覚醒	忘却	衝動	殺戮	初期侵食率	35 %
出自	不明	経験	FH戦闘員	邂逅	”天使”

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	4	1	0			5
感覚	2	0	0			2
精神	0	0	1			1
社会	2	0	0			2

HP	31
行動値	5
(非装備時)	5
戦闘移動	10
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	1		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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

合計装甲：	0	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
異形	P	N		
天使	P 執着	N 不安		
FH構成員(管理されていた人)	P 連帯感	N 恐怖		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6	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							
コンセントレイト：エグザイル	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	C値-LV(下限７)							
異形の転進	2	5	ｲﾆｼ	至近	自身	自動	-	
効果：	イニシアチブプロセスで戦闘移動。1シナリオLV回。							
骨の剣	5	3	ﾏｲﾅｰ	至近	自身	自動	-	
効果：	素手を白兵武器に変更。(シーン)アップデート版							
異形の加護	1	4	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	HPダメージ-●点に+3D。1R1回。暴走時は制限無し。							
がらんどうの肉体	5	3	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	ﾋﾟｭｱ	
効果：	受ける予定のダメージ-(LV+2)D。ラウンド1回。							
死神の手	5	4	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	白兵/射撃	80↑	
効果：	攻撃力+(LV×4)。素手による攻撃か、《骨の銃》にのみ適用。							
貪欲なる拳	2	3	ﾒｼﾞｬｰ	武器	-	白兵	-	
効果：	白兵の攻撃ダイス+(LV+1個)							
逃れ得ぬ腕	1	5	ﾒｼﾞｬｰ	武器	単体	白兵/射撃	120↑	
効果：	ダメージ+2D/リアクションのC値に+1(1シナリオLV回)							
聖痕	1	0	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	Dﾛｲｽ	
効果：	組み合わせた判定で上がる侵蝕値を-LV　メインプロセス終了時にHP-5点。1シナリオ3回まで							
異形の歩み	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	肉体を変形させてどんな場所でも移動が可能。必要とあれば【肉体】判定							
環境適応	★	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果：	全身を変化させて局地に順応できる。							
効果：								
効果：								

初期作成130＋追加60＋Eエフェ用4=194
10　精神＋１
20　コンセLv2
20　転身Lv2
15　骨剣Lv1　AA
25　がら肉Lv3
25　死神Lv3
20　貪拳Lv2

▽チャットパレット
【異形の転身】Lv２/ｲﾆｼ/自身/至近/2/イニシアチブプロセスで戦闘移動。1シナリオLV回。
【骨の剣】Lv5/ﾏｲﾅｰ/自動/自身/至近/3/素手を白兵武器に変更。(シーン)Lv×2+5
【がらんどうの肉体】Lv5/ｵｰﾄ/自動/自身/至近/3/受ける予定のダメージ-(LV+2)D。ラウンド1回。

▽コンボ
『Zig・Zig・Zag』ﾒｼﾞｬｰ/白兵/単体/至近
└コンセ:エグザイルLv2+貪欲なる拳Lv２
└C値-2、白兵の攻撃ダイス+(LV+1個)
80↑
『Red・Dead・Line・Dancing』ﾒｼﾞｬｰ/白兵/単体/至近/9
└コンセ:エグザイルLv2+貪欲なる拳Lv２+死神の手Lv5
└C値-2、白兵の攻撃ダイス+3個、攻撃力+20