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		カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	0 %
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			4
感覚	2	0	0			2
精神	0	0	0			0
社会	2	0	0			2

HP	28
行動値	4
(非装備時)	4
戦闘移動	9
全力移動	18

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		
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

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
末川茜	P　庇護	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4　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								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

どこにでもある学校の放課後。
他愛のないお喋り。先生の愚痴。
隣の友人は笑っていた。

どこにでもある学校の怪談。
浮かぶ人影、消える女生徒。
隣の友人はいつから――

ダブルクロス The 3rd edition
『metric assay』
ダブルクロス、それは裏切りを意味する言葉。

プレイ人数：3人（最少プレイ可能人数2人）
PC消費経験点：初期130点＋4点（イージーエフェクト分）
レギュレーション：基本１，２
コンストラクション、フルスクラッチどちらでも可能。PL間で統一するのが望ましい。また、ウロボロスシンドロームを使用したい場合はICの使用は可能だが、シナリオ上推奨はしない。
プレイ時間：通話付きテキストセッションで7時間程度
（ボイスセッションの場合4時間程度）
シナリオ傾向：学校の怪談

以下のハンドアウトからひとつずつ選ぶ。