

キャラクター名 衣曇 藍那 (いどん あおな) プレイヤー名 _____

シンドローム	エグザイル		ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	墮落衆
	バロール					
オプショナル			年齢	-	性別	男
覚醒	渴望	衝動	嫌悪		初期侵食率	32 %
出自	貧乏	経験	永劫の別れ		邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	2	0	0			2	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	2	1	0			3	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	全力移動	24

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			R C	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:	2		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
火地鶯《かちとび》		0				異形の転身 戦闘移動を行う
苛敵化《さいてきか》		0				形状変化:柔Lv1+形状変化:速Lv3+形状変化:剛Lv1 ガード値+2 行動値+9 攻撃力+2 硬直付与
威血鬼鬼《いちげき》	R C	9r+1				真王の霸気Lv5+魔王の腕+コンセントレイトLv3 次の攻撃力-10 硬直付与
武血徒麻《ぶちとめ》	R C	9r+1				属性相性によるダメージ増減は、威力増大の倍率に準拠する。炎属性は、炎属性の倍率に準拠する。氷属性は、氷属性の倍率に準拠する。

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計袋中：	0	合計回避：	0																																								
塵も積もれば		<table><tr><th colspan="5">ロイス</th></tr><tr><th>対象</th><th>感情(pos)</th><th>感情(neg)</th><th>タ イ ス</th><th>消 費</th></tr><tr><td>墮落之印</td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td>蜘蛛</td><td>P 有為</td><td>N 不信感</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>P</td><td>N</td><td></td><td></td></tr></table>				ロイス					対象	感情(pos)	感情(neg)	タ イ ス	消 費	墮落之印	P	N			蜘蛛	P 有為	N 不信感				P	N				P	N				P	N				P	N		
ロイス																																													
対象	感情(pos)					感情(neg)	タ イ ス	消 費																																					
墮落之印	P					N																																							
蜘蛛	P 有為					N 不信感																																							
	P					N																																							
	P					N																																							
	P					N																																							
	P	N																																											
命あつての物種																																													
順風満帆																																													
利益あり																																													
暗躍の極意																																													
有効活用																																													
暗鬼																																													
		<table><tr><td>最大財産P：</td><td>6</td><td>残り財産P：</td></tr></table>				最大財産P：	6	残り財産P：																																					
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	自身	自動	-	
効果： 非オーバーバ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								
異形の身体に愛を込めて	★	-	常時	-	-	-	D015	
効果： 形状変化複数可 所持形状変化 判定D×2ダメージD×1								
妖解放	★	1D10	セッアップ	至近	自身	自動	D015	
効果： C-1（下限5） 暴走付与								
天地剥奪	3	2	セッアップ	視界	単体	自動	-	
効果： ラウンド間、対象の判定D-Lv個し、飛行状態解除。 エフェクト以外での飛行を禁止する。								
異形の転身	3	5	インシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果： インシアチブで戦闘移動 離脱可能 シナリオLv回								
デビルストリング	3	6	オート	視界	単体	自動	-	
効果： オートの無制限エフェクトを打ち消す シナリオLV回								
デビルスレッド	3	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果： デビルストリングを120%以外も対象に シナリオLv回								
餓鬼魂の使い	3	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果： 対象にHPダメージ発生時使用。 邪毒Lv3を付与する。 シーンLv回								
異形の守り	★	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果： 重圧でも使用可 パステを1つ解除								
グラビティバインド	3	3	オート	視界	単体	自動	-	
効果： 判定直後に使用し、達成値- [Lv×3] ラウンド1回								
紡ぎの魔眼	3	1	オート	至近	自身	自動	-	
効果： 判定D+Lv個 ラウンド1回								
時の棺	★	10	オート	視界	単体	自動	100↑	
効果： 相手の判定直前に使用 判定を失敗させる シナリオ1回								
形状変化:柔	1	2	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： シーン間 ガード値+[Lv×2]								
形状変化:速	3	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果： シーン間 行動値+[Lv×3]								

世の中、命あっての物種ってモンだろ。
俺から言わせりゃ、忠誠だの庇護だのに身命を賭すっていうのは狂人の在り方に他ならねエ。
自分が生きなきゃなんの意味もねえんだ。
生き残るために勝ち馬に乗るってのは当たり前だろ？

ただ、平々凡々にひっそり暮らそうってのは最悪だ。
そんな生き方は常に脅威に怯える生き方で、ちょっとしたことで壊れちまう。
んなことから目を逸らして幸せを装う不自由は面白くもナンともねエ。
平々凡々より少し上、脅威と見做されずナメられもしねエ。
面倒くせエがそんな立場がちょうど良い。
となれば独りってのは不味い。
そういう器用な立ち回りが自分に出来るとも、ンで独りで出来るとも思わねエからな。
どこかに属さなきゃならねエ。

仲良しこよしや常に長に怯える衆なンぞ御免蒙るが、墮落衆。この衆はイイ。
暗躍して勝ち続けられ、同行者を見捨てたって成果がありや殺されねエ。
逃げるが勝ちが罷り通る。
面倒くせエ依頼や任務はあるが、まア食い扶持だから仕方あるまいと□み込める。

俺はこれからも死なないように、墮落衆の笠を着て適度に成果を出して生きていく。
ああ、順風満帆だ。

