

キャラクター名
レイ カワード

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支部長B	カヴァー	傭兵
オプション		年齢	54歳	性別	男
覚醒	犠牲	衝動	飢餓	初期侵食率	30%
出自	天涯孤独	経験	失態	邂逅	仲間

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	64
肉体	4	0	0			4	行動値	9
感覚	2	1	1			4	(非装備時)	9
精神	0	0	1			1	戦闘移動	14
社会	2	0	1			3	全力移動	28

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	1		RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 兵器について	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:		

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

所持品	
コネ UGN幹部	
コネ 手配師	
コネ 情報屋	
コネ 傭兵	
コネ マスメディア	
コネ 要人への貸し(軍事)	
コネ 専門家(兵器)	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイム	消費
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 残り財産P: 1

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								
異形の刻印	7	-	常時	至近	自身	自動	-	
効果: HP上限+[LV*5] 基本侵蝕+3								
がらんどうの肉体	5	3	オート	至近	自身	自動	ピュア	
効果: HPダメージ-[LV+2]d 1ターン1回								
デモンズウェブ	7	2	オート	10m	単体	自動	80以上	
効果: HPダメージ-[LV+1]d 1ターン1回								
異世界の因子	1	5	オート	視界	エフェクト	自動	80以上	
効果: シーン内使用されたエフェクト取得								
異形の守り	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 暴走以外1つ回復 重圧時でも可								
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果: カバーをする際行動済みにならない								
命のカーテン	5	4	オート	至近	自身	自動	-	
効果: 6を使用 範囲が10mまで庇える								
守護者の巨壁	1	6	オート	視界	自身変更	自動	リミット	
効果: 7必須攻撃の対象を自分一人に変更								
異形の捕食者	5	6	オート	至近	自身	自動	120以上	
効果: HPダメ-[LV+2]d 攻撃力+減少分								
ウルトラボンバー	3	4	メジャー	至近	範囲	対決	-	
効果: ダメ[LV×5]+5 不可避メイン後死ぬ								
異能の指先	1	3	メジャー	至近	単体	自動	-	
効果: 記憶を読み取る 意識がない時のみ								
擬態の仮面	1	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果: 変装する 見破るときは知覚対決								
効果:								

盾役 カバーリング 5 行動済みにならない 行動済みでも可 メインプロセス1回
6 5の射程を10mにする シナリオLV(5 100% 6)回
7 6を使用 攻撃の範囲を自分一人にする シナリオ1回

ダメージ軽減 2 HPダメージ-[LV+2]d 100以下[7d] 100以上[8d] 1ラウンド1回
3 80以上制限 HPダメージ-[LV+1]d 100以下[8d] 100以上[9d] 他人にも使用可能 1ラウンド1回
9 120以上制限 HPダメージ-[LV+2]d [8d] シーン中攻撃力+[HPダメージ減少分] シナリオ1回
80以下 7dダメージ減少 80以上 7d 8d (15d) 100以上 8d 9d (17d) 120以上 8d 9d 8d (25d)

射撃 10 攻撃力[LV*5]+5 リアクション不可 エンゲージ内敵味方全員 至近 メインプロセス終了後 戦闘不能になる シナリオ1回

その他 4 80以上制限 シーン内で使われたエフェクトを1つ取得する(エネミー ピュアは不可) シナリオ1回 いつでも使用可能
5 バッステータスを受けた瞬間に使用 バッステータス1つを打ち消せる(どれを消すかは任意) 重圧時でも使用可能

メモリー 対象 感情 説明
過去の仲間達 罪責感 今の彼の行動理由 絶対に忘れてはならない感情 変わってはならないためメモリーとしてある

設定
私は
私が生まれた国は政府の圧政により政府軍と反政府軍との内戦が続いていた。
私は生まれたてからすぐに政府軍に親元から引き取られ、物心ついたころから少年兵として銃を持っていた