

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン	ワークス	UGNエージェントC	カヴァー	
	エグザイル				
オプション	サラマンダー	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	HP	29
肉体	3	0	0			3	行動値	5
感覚	2	0	0		-1	1	(非装備時)	5
精神	1	1	0		1	3	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			射撃			RC	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
		0				

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

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス
Dロイス:複製体	P	N	
	P	N	
	P	N	
	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								
崩れずの群れ	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: カバーリング								
命のカーテン	2	4	オート	10m		自動		
効果: <崩れずの群れ>を使用したときに発動。10m以内のキャラを対象にカバーリングする。								
リフレクション	2	2	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値を+ [LV+2]D+【精神】する。このエフェクトは同じエンゲージにいるキャラクターの攻撃に対しては使用できない。								
ファンアウト	2	6	セットアップ	至近	範囲(選択)	自動	Dロイス	
効果: 戦闘移動を行う。1シナリオにLv回。								
氷盾	2	2	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値+Lv×5。								
氷雪の守護	2	3	オート	至近	自身	自動		
効果: HPダメージを-(Lv+1)D。1ラウンドに1回。								
守護者の巨壁	1	6	オート	視界		自動	リミット	
効果: 前提条件<命のカーテン>。攻撃対象を単体に変更し、自身を対象とする。								
アポート	1	3	マイナー	効果参照	単体	自動		
効果: [LV×3] m以内にいる対象を自身のエンゲージに移動させ、あなたは対象のエンゲージに移動する。この効果による移動は同時に行われる。この時、離脱を行ってもよいし、別のエンゲージに入る事も出来る。このエフェクトの対象は変更できない。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

支援&遠距離防御型

長所

- ・セットアップで味方をばらけさせる。その際、敵エンゲージに味方を1体突入させて移動を封じる。
- ・範囲攻撃・シーン攻撃を封じる
- ・10m以内の味方をカバーリングできる。
- ・基本ガード値4D+10・HPダメージ3D軽減。期待値は100未満で45ダメージ軽減。100%では60ダメージを軽減する。
- ・場所を入れ替えることができる。

短所

- ・遠距離防御型なのでガードのコストがでかい。1回のガードコストは最低で8。全乗せて13。