

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン サラマンダー		ワークス	UGN	エージェントC	カヴァー	
	オプション	年齢					
覚醒		衝動		初期侵食率	3	%	
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	33
肉体	3	0	0			3	行動値	9
感覚	1	0	1		-1	1	(非装備時)	9
精神	2	1	0		4	7	戦闘移動	14
社会	2	0	0			2	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			R	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
特殊プラスチックシールド	白兵	3r-2	4	1		

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
ウエポンケース			
コネ: 要人の貸し			

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
Dロイス: 実験体	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							
炎の檻	1	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	ラウンドの間、自身のエンゲージを封鎖する。この効果は任意に解除でき、また封鎖することが可能。							
コンセントレート (サラマンダー)	2	2	メジャー					
効果:	クリティカル値をLv分-(下限値7)。							
リフレクション	3	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。							
氷の塔	2	4	メジャー	視界	範囲(選択)	対決		
効果:	攻撃力+Lv×4の射撃攻撃。自身と同一のエンゲージのキャラを対象に取ることができない。							
憎悪の炎	1	2	メジャー	-	-	対決		
効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃でダメージを与えた場合、自身への憎悪を付与する。							
氷盾	3	2	オート	至近	自身	自動		
効果:	ガード値+Lv×5。							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ヘイト稼ぎのメイン盾型

長所

- 基本ガード値 5D+7+4+15。期待値は51。100%では6D+7+4+20。期待値は61。
- エンゲージ封鎖

短所

- 自身と同一のエンゲージのキャラの攻撃とガードができない。
- 行動値が少し低いので封鎖が決まらない可能性がある。
- 憎悪付与はダメージがトリガーなので発動しない可能性がある。