

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	エグザイル サラマンダー		ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー
	オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率	7 %
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	31
肉体	4	1	0			5	行動値	20
感覚	1	0	1			2	(非装備時)	20
精神	1	0	0			1	戦闘移動	25
社会	2	0	0			2	全力移動	50

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	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	2		調達	6	
運転:			芸術:			知識:			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
クリスタルシールド	白兵	5r+3	12	0		
掌握	白兵	5r+3		-2		①②③④⑤⑥/三人に攻撃/硬直憎悪付与/同一エンゲージに移動させる

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
ウェポンケース	
クリスタルシールド	

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
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: 16 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								
コンセントレイト	2	2						
効果:								
異形の祭典	2	3						
効果:								
踊る髪	1	2						
効果:								
妖の招き	1	2						
効果:								
憎悪の炎	1	2						
効果:								
炎の刃	4	2						
効果:								
揺るぎなき心	1	1						
効果:								
先手必勝	5	-						
効果: ★								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

カバリングエフェクトを持たない壁役。誰か着ぐるみをください。

↓

1番最初に動いてマイナーで戦闘移動で仲間から離れ、単独エンゲージ形成

↓

メジャーでコンボ《掌握》発動

↓

三人(100↑時は四人)の敵はこいつにしか攻撃出来なくなる。

これでカバリングエフェクトなしの壁役が成立する。しかも敵を纏められるので味方は範囲(選択)さえあればシーン攻撃なしで敵を一網打尽に出来る。

なおシーン攻撃には無力、味方に白兵型が居たら成立しない、行動値を上回られると存在意義が低下、ほぼ確実にボスに積まれている加速する刻が天敵、そもそもガード値が大したことない、火力無いくせにダメージが与えられることが前提で高いガード値や装甲値があると役立たず、と問題も多い。ゴミじゃねえか。