

キャラクター名
 トライ瞳ガード屋

プレイヤー名

シンドローム	バロール ブラックドッグ		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	エグザイル		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率	9 %
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	28
肉体	2	0	0			2	行動値	8
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	8
精神	3	1	0			4	戦闘移動	13
社会	1	0	0			1	全力移動	26

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	5		交渉		
回避			知覚			意志	3		調達	7	
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
クリスタルシールド	白兵	2r-1	12	0		他に武器を装備出来ない
	素のガード値	0	20			

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
クリスタルシールド	
ウェポンケース	
マグネットコーティング	

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
機械化兵	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	メジャー					
効果:	C値-[LV]							
死神の瞳	3	3	メジャー					
効果:	命中で次のダメージ+[LV+2]D							
孤独の魔眼	1	4	オート					
効果:	対象(範囲)の攻撃の対象を自身のみに変更/シナリオLV回							
崩れずの群れ	1	2	オート					
効果:	カバーリングを行う/メインプロセス1回							
命のカーテン	2	4	オート					
効果:	10m以内のキャラにカバーリングを行える/シナリオLV回							
守護者の巨壁	1	6	オート					
効果:	あらゆる攻撃を対象単体に変更する/シナリオ1回							
ハードワイヤード	4	-	常時					
効果:	浸食率基本値+4							
電磁障壁	1	2	オート					
効果:	ガード値+4D/シーン1回							
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

シーン攻撃と範囲攻撃を防いで味方のロイスを守る。エフェクトを使わずとも20のガードと10の軽減は出来るのでそこそ耐えられるはず。戦闘用着ぐるみとかの購入も狙いたい。
 ガードで浸食率上がりまくると本末転倒なのでエフェクトは最低限。ロイス1個あたり浸食率5までならOK、というのが基準かなと。
 メジャーは困った時の死神の瞳。これさえあれば最低限は働けるので本当にありがたい。
 ただ守護者の巨壁を取りに行くよりエグザイル切った時の棺を取った方が良いのでは？
 とは思う。経験点が20浮くし。というか巨壁は高経験点卓で棺と両立して二回シーン攻撃を防ぐのが本来の目的な気も。
 浸食率が100%に達してなくても使えるのが巨壁の利点だけど、味方も100行ってなければリザレクトで良いし、皆が100越えてて自分が100未満の時にシーン攻撃が来た、とかいふかなり限られた場面ではかき活かない。
 前提の命のカーテンで他エンゲージの味方もカバーリング出来るのが一番のメリットかな？