キャラクター名
3体憎悪硬直エンゲージ移動型

プレイヤー名

シンドローム	バロール オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	命令	衝動	妄想	初期侵食率	29 %
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
肉体	0	1	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	3	0	0			3
社会	3	0	0			3

HP	25
行動値	7
(非装備時)	7
戦闘移動	12
全力移動	24

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	2		射撃			ＲＣ	11		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
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
3体憎悪硬直エンゲージ移動	ＲＣ	3r+16				(3+●)dx(10)+16 、(●)D10+4、命中時同エンゲージ移動、与ダメ時憎悪硬直付与

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
Dロイス:触媒	P	N		
	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							
焦熱の弾丸	1	1	ﾒｼﾞｬｰ	視界	-	RC	-	
効果：	攻撃+Lv+2							
憎悪の炎	1	2	ﾒｼﾞｬｰ	-	-	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	与ダメ時に憎悪付与、対象は自分							
虚空の陥穽	2	2	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	RC	-	
効果：	命中時対象を同エンゲージ、1シナLv							
茨の縛め	1	1	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体	RC	-	
効果：	与ダメ時に硬直付与、攻撃+Lv							
要の陣形	1	3	ﾒｼﾞｬｰ	-	3体	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	-	
効果：	対象を3体、1シナLv							
縮地	2	2	ｵｰﾄ	至近	自身	自動	-	
効果：	移動時好きな場所に移動、1シナLv							
時間凍結	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	至近	自身	自動	80↑	
効果：	行動可能、HP-20消費、1シナ1							
メモリー	1							
効果：	バックトラックで侵蝕率-10%							
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

作りたかった憎悪配布型その3

マイナーで≪縮地≫によりマップ端まで移動
メジャーで≪焦熱の弾丸≫≪憎悪の炎≫≪虚空の陥穽≫≪茨の縛め≫≪要の陣形≫による
視界内3体へのRC攻撃、命中時に同エンゲージまで移動させ、与ダメ時に憎悪と硬直を付与させる攻撃。
なお、クライマックスでは開幕時≪時間凍結≫を使って、すぐに上記エフェクトを使う

威力が低いのでガードされやすいが、されたとしてもマップ端までは移動させられるので、
最低限の「敵を他PCのエンゲージの外に出す」はできる。
加えてダメージが入れば、憎悪もヒットするので、他PCへ攻撃するにはシーン攻撃しかなくなる。ある意味カバーキャラ

改修点としては≪コンセントレイト≫を入れてダメージ増加させたり、各エフェクトの回数を上げるなど。
減らすとすればメモリーか≪茨の縛め≫といったところ。