

キャラクター名  
盾キャラ

プレイヤー名

シンドローム	バロール サラマンダー	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー
オプション		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	27
肉体	2	0	0			2	行動値	5
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	5
精神	3	0	0			3	戦闘移動	10
社会	2	1	1			4	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	1	
回避			知覚	1		意志	2		調達	4	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	4	
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
魔人の重氷盾		0	35+[(LV)D]			炎陣+氷盾+魔人の盾+グラビティガード
重氷盾		0	15+[(LV)D]			炎陣+氷盾+グラビティガード
クリスタルシールド	白兵	1r	12	0		

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	

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
	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								
孤独の魔眼	1	4	オート	至近	自身	自動		
効果: 「対象: 範囲」の攻撃の対象を自分一人に変更する。シナリオLV回使用可能。								
炎陣	1	2	オート	至近	自身	自動		
効果: カバーリングを行う。1メインプロセスに1回使用可能。								
氷盾	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値+[LV×5]。								
魔人の盾	3	4	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値+[LV×10]。1シーン1回使用可能。								
グラビティガード	3	3	オート	至近	自身	自動		
効果: ガード値+[(LV)D]。								
ディメンションゲート	1	3		至近		自動		
効果: どこでもドア								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

侵食率100%時に最大で112のダメージをガード可能。  
基本ループにおいて初期経験点でとにかくガード値を求めた結果。自分のメジャーでなにするんだらうこいつ。  
バリアクラッカーなどによりガードが抜かれる可能性もあるので、グラビティガードよりも氷雪の守護の方がおそらく安定する。