

キャラクター名
アーノルド・ラスキン

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス ハヌマーン		ワークス	医者	カヴァー	
	ノイマン		年齢	年齢不詳	性別	男性
オプション	覚醒	探求	衝動	加虐	初期侵食率	34 %
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	29
肉体	2	0	0	2		4	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	戦闘移動	12
社会	2	1	0			3	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	10		射撃			RC	1		交渉		
回避			知覚			意志	1		調達	1	
運転:			芸術:			知識:機械技術	4		情報:学問	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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
フォールンマシン	
混沌なる者の槍	
シザーリッパー	
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	消費
秘密兵器	P	N		
スレイ・レクラス	P 庇護	N 憐憫		
旧知の『ある人物』	P 親近感	N 侮蔑		
アストナージ・ラカム	P 友情	N 食傷		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8 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							
C・ノイマン	3	2	メジャー					
効果:	クリティカルLv							
マルチウェポン	4	3	メジャー	武器				
効果:	武器二つの攻撃力を参照 達成値を-「5-Lv」							
Lヴァリアブルウェポン	1	3	メジャー	武器				
効果:	使用している武器と同じ技能の武器をLv個選択、数値と効果を加算する							
コンバットシステム【白兵】	2	3	メジャー					
効果:	D+「Lv+1」							
インフィニティウェポン	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	白兵武器作成、攻撃力+「Lv+7」、ガード値+3							
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	特定エフェクト武器作成数を2個に変更							
ジャイアントウェポン	1	2	マイナー	至近	自身	自動		
効果:	特定の作成武器攻撃力+5							
一閃	1	2	メジャー	武器				
効果:	全力移動後攻撃可能							
獅子奮迅	2	4	メジャー	武器	範囲(選択)			
効果:	対象を範囲(選択)に変更、1シナリオLv回							
軽功	★							
効果:								
万能器具	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

チャパレまとめ
 マイナー インフィニティウェポンLv1 (白兵武器作成、攻撃力+「Lv+7」、ガード値+3) コスト3
 マイナー ダブルクリエイトLv1 (特定エフェクト武器作成数を2個に変更) コスト3
 マイナー ジャイアントウェポンLv1 (特定の作成武器攻撃力+5) コスト2
 メジャー C・ノイマンLv3 (C値-Lv) マルチウェポンLv4 (武器二つの攻撃力を参照 達成値を-「5-Lv」)
 コンバットシステム【白兵】Lv2 (D+「Lv+1」) コスト8
 メジャー ヴァリアブルウェポンLv1 (使用している武器と同じ技能の武器をLv個選択、数値と効果を加算する) コスト3
 メジャー 一閃Lv1 (全力移動後攻撃可能)
 メジャー 獅子奮迅Lv2 (対象を範囲(選択)に変更、1シナリオLv回)

7dx7+10-1-2 命中判定 (インフィニティウェポン/シザーリッパー使用時)
 10dx7+10-2 命中判定 (混沌なる者の槍使用時)
 10dx7+10-1-2 命中判定 (インフィニティウェポン/混沌なる者の槍使用時)
 14dx7+10-1-2 命中判定 (インフィニティウェポン*2/混沌なる者の槍/シザーリッパー使用時・侵蝕値100以上)
 d10+8+14 ダメージ判定 (インフィニティウェポン/シザーリッパー使用時)
 d10+12 ダメージ判定 (混沌なる者の槍使用時)
 d10+8+12 ダメージ判定 (インフィニティウェポン/混沌なる者の槍使用時)
 d10+12+14 ダメージ判定 (シザーリッパー/混沌なる者の槍使用時)
 d10+12+14+13 ダメージ判定 (シザーリッパー/混沌なる者の槍/インフィニティウェポン使用時)
 d10+12+14+14+14 ダメージ判定 (シザーリッパー/混沌なる者の槍/インフィニティウェポン*2使用時)