キャラクター名
アラクネ

プレイヤー名

シンドローム	オルクス ソラリス	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	生誕	衝動	加虐	初期侵食率	42 %
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	1	0	0			1
精神	2	0	0			2
社会	5	0	0			5

HP	114
行動値	12
(非装備時)	12
戦闘移動	17
全力移動	34

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	1		射撃	1		ＲＣ			交渉	4	
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転：			芸術：服飾	1		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
オリジン+侵蝕		3r+4				侵蝕120固定 +3d エフェクト+1 精神+4
【蜘蛛糸】(コンセ:オルクス)【見切り】(共鳴:3固)【解除:3固】【拡散:3固】(アニマルテイマー)	ＲＣ	10r+4				@7 命中したら重圧・放心・邪毒3 対象5体まで シナ3
【外骨格】(変異の領域)(アニマルテイマー)(領域調査)(リフレックス:オルクス)	交渉	17r+4				@7 対決して勝ったら攻撃失敗させる シーン1
《支配の領域》						出目ひとつを1に

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
固定:ナイト	P〇幸福感	N 偏愛		
漁火簫	P 〇信頼	N 敵愾心		
狼	P〇連帯感	N 偏愛		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 10	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								
ヒューマンズネイバー	1		常時	至近	自身	自動	RB	
効果： 衝動判定+LV(1)d 基本侵蝕+5								
生命増強	3		常時	至近	自身	自動		
効果： 最大HP+[LV×30(90)]								
反射適応	4		常時	至近	自身	自動		
効果： 行動値+[LV×2(8)]								
オリジン:レジェンド	1		マイナー			自動		
効果： 精神+[LV×2]								
コンセ:オルクス	2	2	メジャー					
効果： 組み合わせた判定のC値-LV(下限7)								
要の陣形	2	3	メジャー		3体			
効果： 組み合わせた行動の対象を3体に変更 シナLV								
└未知なる陣形	★		常時				リミット	
効果： 要の陣形の対象3→5に 基本侵蝕+5								
縛鎖の空間	2	3	メジャー	視界	単体	対決		
効果： 命中した場合BS:重圧・放心 シナLV								
流血の胞子	2	2	メジャー	視界		対決		
効果： 命中したら邪毒(LV)								
支配の領域	1	6	オート	視界	単体	自動		
効果： 判定直後 判定のダイス目ひとつを1に シナLV								
領域調整	3	2	メ/リ					
効果： 組み合わせた判定+LVd								
アニマルテイマー	3	3	メ/リ					
効果： 組み合わせた判定+[LV+1]d								
リフレックス:オルクス	2	2	リアクション	至近	自身			
効果： 組み合わせた判定のC値-LV(下限7)								

立ち絵はアリアンエネミー:インフェストアントクイーン流用予定
120固定

キャラクター名
アラクネ

プレイヤー名

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
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

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
束縛の領域	★	5	オート	至近	自身	効果参照	80↑	
効果：「タイミング:リアクション」のエフェクトと組み合わせ可 「射程:視界」の攻撃判定後使用 攻撃判定達成値と対決し、勝利すれば攻撃を失敗に シーン1								
	1							
効果：								
ハンドリング	1	1	オート	至近	自身	自動		
効果 :シーン登場時使用で自分の代わりに支配下の動物を登場させる 知覚達成値+[LV×3] アニマルテイマー使用不可 能力値・ダメージ等共有								
隠し味	★							
効果：								
元気の水	★							
効果：								
麗しの容貌	★							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								