

キャラクター名
アレクサンダー

プレイヤー名

シンドローム	モルフェウス ノイマン		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
	オプショナル		年齢	?	性別	男性
覚醒	感染	衝動	破壊	初期侵食率	30	%
出自	待ち望まれた子	経験	古強者	邂逅	ビジネス	薬王寺結希

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	1	1	0			2	行動値	7
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	7
精神	3	0	0			3	戦闘移動	12
社会	2	0	0			2	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	3	2	射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識: 遺産			情報: UGN	2	
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
インフィニティウェポン100↓	白兵	2r+5	3	27		
マルチウエポン100↓	白兵	6r+5	3	54		
マルチウエポン100↑	白兵	7r+5	3	60		
ヴァリアブルウェポン100↑	白兵	7r+5	3	120		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	
剣星の星砂	
リーサルシャイン	
デモンズシード	
専門家:遺産	
情報収集チーム	
コネ:手配師	
オーヴァードシュート	

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
錬金術師	P	N		
デイビット	P 友情	N 隔意		
薬王寺結希	P 親近感	N 不信感		
仲間	P 遺志	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P: 2

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								
マルチウエポン	5	3	メジャーアクション	武器	-	<白兵><射撃>		
効果: 同じ技能で扱う武器の攻撃力と効果をふたつ合計して使用できる。ふたつの武器は両方とも装備していなければならない。射程は短いもの、攻撃範囲は狭いものを適用する。同一エングージに攻撃できない武器と攻撃できる武器を組み合わせた場合は、前者に従う。また、この組み合わせた判定の達成値を[-LV]最大の値とする。								
ヴァリアブルウェポン	1	3	メジャーアクション	武器	-	<白兵><射撃>	リミット	
効果: 前提条件: 《マルチウエポン》。《マルチウエポン》と組み合わせ使用する。あなたが所持している、攻撃に使用する武器と技能が同じ武器からLV個選択すること。組み合わせた攻撃の攻撃力を+《選択した武器の攻撃力の合計》し、効果もすべて適用する。選択した武器はそのメインプロセスの間、装備しているものとして扱う。								
インフィニティウェポン	4	6	マイナー	至近	自身	自動		
効果: そのシーンの間、以下のデータの武器を作成し、装備する。『種別: 白兵、技能: <白兵>、命中: 0、攻撃力: +[LV×3+7]、ガード値: 3、射程: 至近』								
ダブルクリエイト	1	3	マイナー	至近	自身	自動		
効果: 《インフィニティウェポン》、《シールドクリエイト》、《ハンドレッドガンズ》のいずれかと組み合わせ使用する。それらのエフェクトで作成する武器の数をふたつに変更する。								
コンセントレイト	ノイマン	2	2	メジャー			シンドローム	
効果: 組み合わせた判定のクリティカル値を-LVする(下限値7)。取得時に自分の取得しているシンドロームからひとつを選び、《コンセントレイト: サランダー》のように記述して、シンドロームごとに別エフェクトとして扱う。また、このエフェクトは選択したシンドロームのエフェクトとして扱うこと。								
砂の加護	3	3	オート	視界	単体	自動		
効果: 対象が判定を行なう直前に使用する。その判定のダイスを+[LV+1]個する。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。								
スーパーランナー	1	1	マイナー	至近	自身	自動		
効果: あなたは戦闘移動を行なう。この時、移動距離を+[LV*5]mする。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。								
壁抜け	★						RC	
効果: どんな壁も抜けられる								
プロファイリング	★						知識	
効果: ちょっとした情報から人物像を描き出す								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

■シナリオデータ
 プレイヤー人数: 4人
 使用ルルプ: ステージ専用以外全て&同人サブリ『エレウシスの秘儀』&同人データ集『血絆のシルバーパレット』
 経験点: 初期130+追加60+EE4=194点
 プレイ時間: 6~12時間
 戦闘難易度: 難しい
 ギミック難易度: 難しい
 推奨技能: 情報: UGN、知識: レネゲイド、知識: 遺産
 注意事項: R/ハンドアウトルール採用、PC同士の対立要素がありますがシナリオとしては協力を強く推奨するものです

その他注意点: 場合により、以下の要素を含む可能性があります
 ① 装甲値10前後の敵
 ② 複数体との戦闘
 ③ FS判定
 ④ オリジナルのエネミーエフェクトおよびオリジナルEロイス
 ⑤ 明示されないルート分岐(「ここはルート分岐ですか?」と聞かれれば答えます)
 ⑥ 救えないNPC
 ⑦ 開示を推奨するRHO
 ⑧ 不開示を推奨するRHO