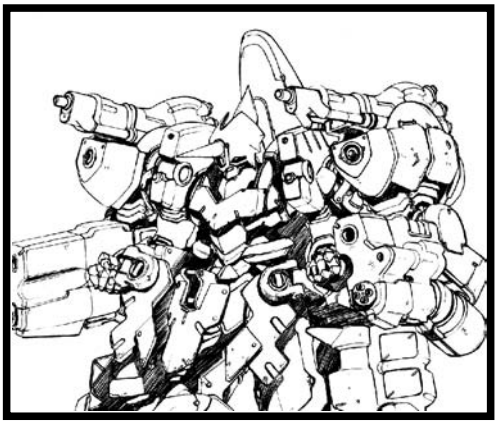


幻奏戦記Ru/Li/Lu/Ra（ロールプレイングゲーム） 奏甲シート

搭乗英雄：	歌姫：
奏甲名：ゼーレンヴァンデルング	タイプ：　一般
工房：　評議会／黄金の歌姫	ＴＬ：　3
移動速度：　3／1	移動属性：　地上（通常）
歌術修正：　+1	
最大荷重：　20	ハードポイント：胴×2肩×4腕×2手×2
武装タイプ：　ＥＧ	総維持費：

装備表

武器名	ハードポイント	攻撃回数	基本命中値	命中修正	射程	ダメージ	重さ	攻撃属性

最終命中値	武器名（白兵）
ダメージ修正	

最終命中値	武器名（射撃）

対奇声	+15

白兵	±0
射撃	±0
回避	-20
移動	3／1
抵抗	
偵察	+10
装甲	

歌術	+1

メモ・チューン

特別ルール：１回分の手番を消費して除装するか、外骨格が破壊された時点で「コア奏甲」になる。

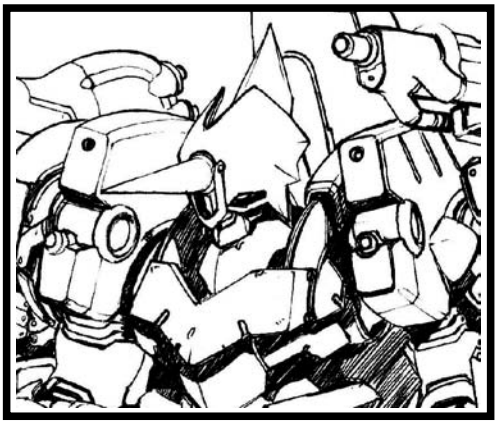
特別ルール：命中部位で、コア奏甲にダメージを受けた場合、コア奏甲の命中表で再度命中部位を決定すること。

▼「命中部位装甲」参照

命中部位表

%	命中部位	装甲	ＨＰ	ダメージの効果
01 - 35	胴体	10	50	機体破壊
36 - 45	コア奏甲	ー	ー	コア奏甲にダメージ
46 - 52	右腕	10	22	右手装備不可
53 - 59	左腕	10	22	左手装備不可
60 - 75	脚	12	28	移動 1/0に低下
76 - 86	装備	0	特殊	装備破壊チェック
87 - 94	サブコクピット	5	特殊	歌姫にダメージ
95 - 00	頭部	8	20	命中に -10、偵察不可

©HOBBY JAPAN



幻奏戦記Ru/Li/Lu/Ra（ロールプレイングゲーム） 奏甲シート

搭乗英雄：	歌姫：
奏甲名：ゼーレンヴァンデルング	タイプ： コア奏甲／一般
工房： 評議会／黄金の歌姫	TL： 3
移動速度： 4／2	移動属性： 地上（通常）
歌術修正： ±0	
最大荷重： 6	ハードポイント：胴 手×2
武装タイプ： AB	総維持費：

装備表

武器名	ハードポイント	攻撃回数	基本命中値	命中修正	射程	ダメージ	重さ	攻撃属性

最終命中値	武器名（白兵）
	ダメージ修正

最終命中値	武器名（射撃）

白兵	+15
射撃	+5
回避	+10
移動	4／2
抵抗	
偵察	±0
装甲	
歌術	±0

対奇声	±0

メモ・チューン

ゼーレンヴァンデルングのコア奏甲。単独での購入・維持はおこなえない。

▼「命中部位装甲」参照

命中部位表

%	命中部位	装甲	HP	ダメージの効果
01 - 54	胴体	5	26	機体破壊
55 - 60	右腕	3	10	右手装備不可
61 - 66	左腕	3	10	左手装備不可
67 - 79	脚	5	16	移動1/0に低下
80 - 90	装備	0	特殊	装備破壊チェック
91 - 95	コクピット	5	特殊	搭乗者にダメージ
96 - 00	頭部	8	20	命中に-10、偵察不可

©HOBBY JAPAN