

キャラクター名
イツミ

プレイヤー名

ポジション		享年	17
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	楽園
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	4	4
変異	0	0	0
改造	0	1	1

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	

マニューバ							
タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		衝動		オート	参照	自身	【ターン1】狂気点1を代替コストとしてマニューバを使用可。
メインクラス		狙狼		オート	なし	自身	ACコスト+1、距離によって修正を得る。[2]判+1 [3]判+2、ダメージ+1 [4]判+3、ダメージ+1
メインクラス		遠雷		オート	なし	自身	射程1以上の射マニューバの、射程上限と下限をそれぞれ+1
サブクラス		潜伏		ラピッド	1	自身	このターン中射判+1。距離2以上の場合、出目+2に変更。自身の移動、損傷、自身以外からマニューバの効果適用で消失。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		センサーバッチ (ボルトヘッド)		ジャッジ	1	自身	支援2。
頭		ピースフルバッチ (たからもの)		オート	なし	なし	たからものバッド終了時、未練一つ選んで狂気点を1点減らす。このバッチは損傷時に所持バッチから取り除く。
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5。
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化。
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1。
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1