

キャラクター名
QBタマ・モー

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
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	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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
		【ザウルス】		オート			
		[ぜんたいへんどう]		ダメージ	MF5	0-4	レンジ内の敵メダロットの次に使用するパーツの判定の出目-2
		[いじ]		オート	なし	自	MF値を消費した振り直しの際が出目+1される
		[テクニク強化]		オート	なし	自	テクニクカテゴリーの好きなパーツを1つ取得可能
		[すいしんアップ]		オート	なし	自	行動値+1
		[せっち+]		オート	なし	自	せっち判定の出目+2
				オート			
		【頭：シロイメン】		オート			
頭		メダルケース		オート			行動値2（のうみぞ扱い）
頭		アイカメラ		オート			行動値1（めだま扱い）
頭		アクチュエーター		アクション	1	自	同ターン内の次のカウントで使うパーツのコスト-1（最低0）
頭		ずのう		アクション	2	0-2	使用側が友情判定を行うことができる（1ラウンドに各々のチームメンバーに一回づしか振れない）
		[うつ攻撃 バキューム]		アクション	3	1	射撃3+移動、攻撃対象を自身のいるエリア方向へ移動させる
		[ぼうがい攻撃 こんらん]		ジャッジ	3	0-2	敵メダロットが大失敗した場合に使用可能、対象メダロットの次の行動は必ず利敵行動になる 行動内容は敵チームによって決定される
				オート			
				オート			
		【左腕：キンノケガワ】		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		そうこう		オート			
		[せっち攻撃 フォースプラント]		アクション	1	0-1	レンジ内の対象1体に対して対象の現在行動値の位置に「フォースプラント」のマップチップを設置する
				オート			
		[まもる攻撃 ぼうぎょ]		オート	0	0-1	味方メダロットへのダメージを肩代わり出来る、1ターンに何度も使用可能
				オート			
				オート			
		【右腕：クニコガスホノオ】		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1