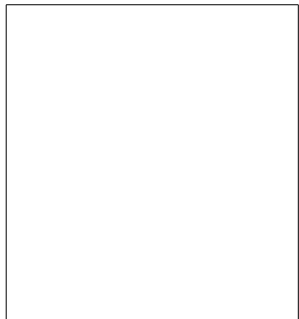


キャラクター名  
Ho-G/F-vΔ・OB (ホラゴライアス/フレーム-verデルタ・オペレーションB)

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   |
|       |    | メインシステム   |    | オート   |      |      | 行動値+2  |
|       |    | 戦闘モード     |    | オート   |      |      | 行動値+2  |
|       |    | リフレックス    |    | オート   |      |      | 行動値+1  |
|       |    | メインカメラ    |    | オート   |      |      | 行動値+1  |
|       |    | アドレナリン    |    | オート   |      |      | 行動値+1  |
|       |    | リベット      |    | ダメージ  | なし   | 自身   | このパーツが配置された部位に防御1。   |
|       |    | 装甲板       |    | オート   | なし   | 自身   | このパーツが配置された部位に防御1。このパーツが配置された部位にダメージを受けた場合、優先的にこのパーツを損傷させる。  |
|       |    | ミューケスアーマー |    | ダメージ  | 0    | 0~1  | ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す                             |
|       |    | シールドビス    |    | オート   | 効果参照 | 効果参照 | 同じエリアにいる存在がこのパーツを損傷させた時、このパーツを損傷させた対象は、損傷していないパーツを1つ選んで損傷する。 |
|       |    | アンデットスタイル |    | ダメージ  | 0    | 0~1  | 対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可                           |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | 屍肉        |    | オート   | なし   | 自身   | 1体の手駒に複数持たせてもよい。   |
|       |    | メインフレーム   |    | オート   | なし   | 0    | バトルパートで対象の手駒が移動した際、自動的にあなた及び同エリアにいる他の手駒も全て同じ移動先へ移動する。（コスト不要） |
|       |    | 伝達神経      |    | 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  |
|       |    | NCシステム    |    | アクション | 2    | 0~2  | 他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバをコスト0で使用してもよい。             |