キャラクター名

デュナメス

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	9

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

記憶のカケラ	内容

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
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		魔弾		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を+1してもよい
頭		銃神		オート	なし	自身	射撃マニューバ出目+1
頭		子守唄		オート	なし	自身	射撃マニューバ出目-1、コスト-1(最低1)
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		レンズ皮膜		オート	なし	自身	自身より2エリア以上離れた対象を攻撃する際、攻撃判定の出目+1。
頭		守護本能		オート	なし	効果参照	同じエリアの【バエル（第一形態）】へのマニューバの対象を自身に変更する。
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		【レーザーライフル】		アクション	3	1～4	射撃攻撃2、攻撃判定の出目+2
腕		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい
腕		ホローポイント弾		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた時使用可。あなたの行う射撃攻撃に「爆発」を加えてよい。
腕		閃光弾		ジャッジ	2	0～1	妨害2
				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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		【フルシールド】		オート	なし	自身	自身に常に「防御3」。自身を対象とした攻撃判定が1ターンの間に3回成功したとき、このマニューバを損傷しなければならない。
胴		パワードスーツ		オート	なし	自身	装着箇所のみ。　ダメージに対して常に「防御1+爆発耐性1」。
				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
脚		【小型ミサイル】		ラピッド	2	0～2	射撃攻撃1。命中した対象を「移動1」してもよい。
				オート			