キャラクター名

バエル（第二形態）

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		亡者の狂乱		オート	なし	自身	パーツが全て損傷した個所1つにつき修正+1を得る。
頭		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる
頭		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		【扇動者】		オート	なし	効果参照	※効果省略
				オート			
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		二段構え		オート	なし	自身	攻撃マニューバ使用時に宣言。攻撃判定の出目-1、サイコロを2回振り、好きなほうの出目を選んでよい
腕		全力攻撃		オート	なし	自身	白兵・肉弾攻撃マニューバ使用時に宣言。攻撃判定の出目-1、攻撃の値を2倍にしてよい。
腕		死の手		ラピッド	0	自身	自身の攻撃マニューバを一つラピッドで使用してよい
腕		鋭い踏み込み（よぶんなうで）		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		ガントレット		オート	なし	自身	ダメージタイミング、あなたは腕のみ『防御1』を得る。さらに、腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		【バエル・ソード】		アクション	2	0	白兵攻撃3+切断、攻撃判定の出目+1、装着部位に常時「防御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	なし	なし	なし
胴		吸収		オート	なし	自身	あなたがいるエリアで手駒が完全解体した時、あなたは基本パーツを1つ回復してよい。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		コア		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない
胴		【電磁砲】		アクション	3	0～1	射撃攻撃2。この攻撃が命中した時、対象への攻撃判定が全て+1される。この効果はカウント終了時まで持続する。
胴		【スラスター・ウイング】		オート	なし	自身	最大行動値+2。この手駒に対する攻撃判定全て-1。装着されている部位にダメージが発生した時、装着されている部位に基本パーツが無い場合このマニューバを廃棄して損傷しなければならない。
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1