

キャラクター名
ウィンドクラップ

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
		【イースト】		オート			
		[かいすうアップ]		ダメージ	MF2	0-1	レンジ内の1体のメダロットの使用済みの「ダメージ」、「ラピッド」、「ジャッジ」のパーツの内1つを使用可能にする。
		[えんご]		ラピッド	1	0-1	自身以外が使う「アクション」パーツのコストを0にしてよい
		[かいふく+]		オート	なし	自	かいふく判定の出目+2
		[すいしんアップ]		オート	なし	自	最大行動値+1
				オート			
				オート			
		【頭：パーツ名】		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つしか振れない）
頭		[かいじょ攻撃トラップかいじょ]		アクション	1	0-1	レンジ内の任意の「マップチップ」を1つ取り除く
頭		[おうえん攻撃チャージドレイン]		アクション	2	0	かいふく判定に成功すると、レンジ内の対象の次に使用するパーツのコストを1増加させ、更に自分の次に使うパーツコストを1減少させる（最低0）
頭		いやし		オート	なし	自	味方からの友情判定の出目+1
				オート			
		【左腕：パーツ名】		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			
腕		[なぐる攻撃ソード]		アクション	2	0	白兵1+切断
		【強化パーツ】		オート			
				オート			
				オート			
		【右腕：パーツ名】		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自	移動1