キャラクター名

白兎

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	14

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			2
頭		めだま		オート			1
頭		戦闘型兵器		オート	無	自身	最大行動値+2
頭		うさみみ		オート			最大行動値+1
頭		機先行動		オート			最大行動値+2
頭		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の判定出目に+1
頭		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定切断判定出目+1　ＢＰで毎ターン終了時任意のパーツ損傷
頭		殺戮機構		オート	効果	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを一つ損傷する。攻撃、切断判定においてサイコロ振り直し
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		回転式鋸		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
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			
胴		はらわた		オート			
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		スプリング		アクション	0	自身	移動1＾2.　１つのパートにつき１回のみ使用可
脚		自動攻撃機構		オート	なし	自身	脚のみ。防御1　移動時に白兵・肉弾攻撃を一つ可能。
脚		射出型穿刺針		アクション	2	0	白兵2。防御全無効。攻撃命中で対象を移動1してよい。
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		獣の足		アクション	2		移動1＾2