

キャラクター名  
ギラ[ギラファシリーズ]

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	16

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
		クワガタ		オート			
		たていっせん		アクション	MF3	0~1	白兵攻撃2相当のダメージを対象の全部位に与える
		はくへい $\alpha$		オート	0	自	白兵・肉弾攻撃の出目+1
		はくへい $\beta$		オート	0	自	白兵・肉弾攻撃のダメージ+1
		意地		オート	0	自	MF値を使った振り直し時、出目+1。
		むこうみず		オート	0	自	攻撃判定の出目+1。切断判定の出目+1。ターン終了時、戦闘終了時に基本パーツを一つ破壊。
		スピード強化		オート	0	自	「スピード」カテゴリのパーツを一つ習得可能
		スピード強化		オート	0	自	「スピード」カテゴリのパーツを一つ入手
		テクニック強化		オート	0	自	「テクニック」カテゴリのパーツを一つ習得
		リデュース強化		オート	0	自	「リデュース」のパーツを入手
		しんそく		オート	0	自	行動値+2
		再利用		ダメージ	0	自	「ラビット」「ジャッジ」「ダメージ」のパーツを一つ再使用可能にする。
				オート			
		【頭：ギラファヘッド】		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		スピーダー		オート	0	自	行動値+1
腕		クイックアクション		オート	0	自	行動値+2
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出来る（1ラウンドに各々のチームメンバーに一回づしか振れない）
頭		トラップ無効		オート	0	自	トラップを1ターンに1回無効化
頭		応援デバイス		ジャッジ	0	0	支援2。妨害2
頭		敵影感知		ジャッジ	1	自	支援2。（攻撃時のみ有効）
頭		守る攻撃 索敵		ラピッド	1	0-1	【索敵】マップチップを配置する。3カウントの間、攻撃判定+1
頭		フルメット		ダメージ	0	自	防御2
頭		ダミーバルーン		オート	0	0-3	妨害1。自分への攻撃判定のみ使用可能。
頭		ヒットアタック		オート	0	自	一つの攻撃につき妨害を一つ無効化