

キャラクター名
白虎

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	18

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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		かた		アクション	4	自身	移動 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		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
頭		天之四霊		オート	2	自身	全ての攻撃判定出目+1。妨害、転倒、移動を無効にしてよい。
頭		よぶんなあたま		オート			行動値2
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対し常に防御+1。腕部にある白兵・肉弾マニューバのダメージ+1。
頭		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。自身がダメージを受けることはない。
脚		ロケットパック		アクション	0	自身	移動1~2。1/パート1回のみ。
頭		おおつの		オート	なし	自身	射程0の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た場合「連撃+1」
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃のダメージ+1。
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定に置いて1回だけ振り直し可能。
脚		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃判定+1。
頭		カンフー		オート			行動値1
頭		アドレナリン		オート			行動値1
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2。
胴		しんぞう		オート			行動値1
脚		戦乙女		オート			行動値2
頭		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定+1。 ターン終了時任意のパーツ1つ損傷