キャラクター名

安心戦隊　イエロー

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**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	2	1	3
変異	2	0	2
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		レーザービーム(ショットガン)		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発,攻撃判定の出目+1
頭		亡者の狂乱		オート	なし	自身	あらゆる判定において、パーツ全損部位箇所１つにつき修正＋１
頭		異形存在		オート	なし	自身	バトルパートにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めて良い。(ただし全てのパーツが損傷した箇所は不可)
頭		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		戦闘センス(余分な頭)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		耐久力(余分な肉)×10		オート	なし	なし	なし
腕		受け身(だるま)		オート	なし	自身	任意の箇所にダメージを振り分けて良い。切断判定はダメージを受けた箇所の内１つを選び判定を行う。
				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	自身	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
				オート			
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1