キャラクター名

サジタリウス

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		強化電脳		オート	なし	自身	行動値+2
頭		リフレックス		オート	なし	自身	行動値+1
頭		銃神		オート	なし	自身	射撃マニューバの攻撃判定+1
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		子守唄		オート	なし	自身	射撃マニューバの判定値-1、コスト-1
腕		殺劇		オート	なし	自身	バトルパーで同カウントに他のサヴァントが攻撃対象とした的に攻撃判定、自身の攻撃判定出目+1ダメージ+1
腕		ミニガン		アクション	5	0-3	射撃3+連撃2　出目+1
腕		適応		オート	なし	自身	ターン内（1カウント毎目10）毎に、このターン内、ターン中任意のタイミングでアクションの属性マニューバを直近1つ得る。属性別マニューバを直近1人獲に、そのコストを-1して扱い、最初使い、コストを-1で使う。マニューバの属性[属性]と属性[属性]が異なるとみなす。
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		亡者狂乱		オート	なし	自身	パーツがすべて損傷した箇所に付き、判定値+1
胴		重複神経		オート	なし	自身	行動値+2
胴		拡張神経		オート	なし	自身	行動値+1
胴		循環器		オート	なし	自身	行動値+1
胴		平気		オート	なし	自身	パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
胴		カーボンフレーム		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
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		弾薬ベルト		オート	なし	自身	行動値+1
脚		エナジーチューブ		オート	なし	自身	行動値+2　装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツを追加で1つ損傷する。
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