

キャラクター名
イチハル

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	12
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	陥穽
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
移転実験	最果β、95番
約束	最果α、60番

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

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
ポジション		衝動		ラピッド	効果参照	自身	コストとして、任意の未練に狂気点+1。対象マニューバのコストを0にする
メインクラス		足業		オート	なし	自身	脚部にある、「切断」「爆発」「連撃」を持たない肉弾・白兵攻撃マニューバの攻撃に「連撃1」の効果を加えて良い
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	改造レベル3パーツを1つ獲得する
サブクラス		精密舞踏		オート	なし	自身	射程「自身」の「ジャッジ」マニューバを1ターンに何度でも使用してよい（ただし同名マニューバは1カウント1回のみ）
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す
				オート			
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
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				オート			
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
				オート			
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			
				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
脚		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備個所にダメージを受けた際、任意の基本パーツ1つ損傷
脚		キャンサー		オート	なし	自身	ダメージミッド、脚のみ「防衛1」。さらに、PP中自身の移動マニューバで移動に成功した場合、移動前が移動後のエリアの対象1体に、白兵・肉弾マニューバ1つを使用可
脚		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防衛」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい
脚		サスペンション		オート	なし	自身	脚部にある肉弾・白兵攻撃マニューバにおいて攻撃判定+1