

キャラクター名
亡影

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	9

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		兵人		オート	-	自身	(失敗作) 攻撃判定・切断判定の出目+1 BPのターン終了時、BP終了時に任意のパーツを1つ損傷する
頭		人型兵器		オート	-	自身	(平気) BPにおいてパーツを損傷してもターン終了時までそのマニューバを使用できる
頭		最高の戦友		ラピッド	1	自身	損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを損傷前の状態に戻してよい
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		集合体		オート			行動値+2
頭		戦闘術		オート			行動値+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
頭		???		オート			
頭		???		オート			
腕		銃剣術		オート	-	自身	あなたが損傷していない白兵攻撃と射撃攻撃マニューバのパーツを同時に所持している際のみ使用可。白兵・射撃攻撃マニューバの攻撃判定に出目+1してよい
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+連撃1
腕		リボルバー		オート	1	0-1	射撃攻撃1+爆発。このマニューバは1パーツにつき6回までしか攻撃判定できない(振り直しなども回数に含める)
腕		手榴弾		ラピッド	2	0-1	砲撃攻撃2+爆発。攻撃判定の出目-1
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
腕		???		オート			
腕		???		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			
胴		???		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