

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	19

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		強化電脳		オート	なし	自身	行動値+2
頭		のうみそ		オート	なし	自身	行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	行動値+1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
腕		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの出目-1コスト-1(最低1)
腕		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで同カウントに他のサヴァンとが攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1ダメージ+1してよい
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		ミニガン		アクション	5	0-3	射撃攻撃3+連撃2 攻撃判定の出目+1
腕		適応		オート	なし	自身	ダメージを軽減する。ダメージが0未満の場合は、ダメージを0にする。ダメージが0未満の場合は、ダメージを0にする。ダメージが0未満の場合は、ダメージを0にする。
胴		自身		オート	なし	自身	サヴァンとのみ使用可能。パーツがすべて損傷した箇所につき、判定値+1の修正を受ける。(最初からパーツの存在しない部位には無効。)
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		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次のカウントで使うマニューバのコスト-1する(最低0)
胴		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、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 + 切断無効化
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
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	支援1
脚		弾薬ベルト		オート	なし	自身	行動値+1
脚		エネルギーチューブ		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1つ追加で損傷する。