

キャラクター名
イズディハール

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	バロック	暗示	
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
フォーゴトンレルムの常識	
生まれの記憶	
冒険の思い出	

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	2	1	3
改造	2	0	2

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		加速する狂気		オート		自身	発狂済みの未練がある際、攻撃判定+1
メインクラス		狂鬼		オート		自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定+1
メインクラス		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		時計仕掛け		オート			Lv3改造を取得
				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		けもみみ		オート			1. 行動判定で使用した際、大失敗でも壊れない。
頭		よぶんなあたま		オート			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
胴		しんぞう		オート			1
腕		ジェットノズル		ダメージ		自身	ダメージを与えた際、コストとして任意の基本パーツを損壊させて使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。1ターンに何度でも使用できる。
腕		ガントレット		オート		自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+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			
胴		たからもの		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		スパイク		オート	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2