

キャラクター名
10-1

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		赤魔法ESP変性Type93		オート	なし	自身	最大行動値+3
頭		Type93 暴走		オート	なし	自身	最大行動値+3、攻撃の成功値が「5」以上になる。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		第10大隊戦闘施術(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		活性髄液(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		赤魔法変性「ディフレクション・R」		ラピッド	0	0~3	ラピッドマニューバの対象を自由に変更する。(個別の対象を持たないマニューバや対象が不適切な場合は無効となる)
頭		赤魔法変性「ディフレクション・A」		ラピッド	0	0~3	攻撃マニューバの対象を自由に変更できる。(対象が不適切な場合無効となる)
頭		赤魔法変性「チート・エリミネート」		オート	なし	自身	11カウント以上の時、自身以外は「支援」を持つマニューバを宣言できない。
頭		赤魔法変性「ジャミング・エリミネート」		オート	なし	自身	10カウント以下の時、自身以外は「妨害」を持つマニューバを宣言できない
頭		赤魔法変性「クリティカル・ミッシング」		オート	なし	自身	敵の攻撃判定で、このターン初めての大成功を出した場合それは失敗となる。
頭		赤魔法変性「ブランダール・ミッシング」		オート	なし	自身	自身の攻撃判定で、このターン初めての大失敗を出した場合それは成功となる。
頭		赤魔法逆位「オーバー・クロック」		オート	なし	効果	自身の行動値より低い対象が攻撃判定を行う場合、ダメージ-2
頭		赤魔法逆位「セーフティ・クロック」		オート	なし	効果	自身の行動値より高い対象が攻撃を行う場合、1ターンに一度、マニューバの使用者に対して任意の攻撃マニューバをコスト-1で宣言可能。
頭		赤魔法正位「マインド・プレッシャー」		オート	なし	効果	狂気点による振り直しを行う場合、任意の未練に狂気点を追加でもう1点加える。
頭		赤魔法正位「リスク・アクセラート」		オート	なし	効果	マニューバの効果で自身のパーツを損傷する場合、その損傷の数は1多くなる。
頭		士気高揚(背徳の悦び)		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
頭		Type93 防御機構		オート	なし	自身	1回の攻撃判定で損傷するパーツは5までとなる。爆発無効
頭		頭部保護障壁(よぶんなにく)		オート			
頭		頭部保護障壁(よぶんなにく)		オート			
頭		頭部保護障壁(よぶんなにく)		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		セファイド剣術 本流I型「暴走」		オート	なし	自身	【セファイド剣術暴走】を使用可能。
		レッド・克蘭チ		アクション	2	0~1	【セファイド剣術暴走】白兵攻撃2、命中した場合、対象は次に使用するマニューバのコスト+1
		ホライゾンタル・スラッシュ		アクション	2	0~1	【セファイド剣術暴走】白兵攻撃2、防御無視
		セファイド・クラッシュ		アクション	3	0	【セファイド剣術暴走】白兵攻撃2、爆発、この攻撃は射撃攻撃としても扱う。