キャラクター名

子犬だったもの

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	10

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

記憶のカケラ	内容

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
		ｾｲﾊﾞｰﾄｩｰｽ		アクション	2	0	肉弾攻撃2
		けもあし		アクション	2	自身	移動１～２
		強化脊髄		オート	なし	自身	最大行動値＋２
		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値＋１
		はらわた		オート	なし	なし	なし
		はらわた		オート	なし	自身	なし
		はらわた		オート	なし	自身	なし
		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がﾀﾞﾒｰｼﾞを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ﾀﾞﾒｰｼﾞ＋２。
		突進		ラピッド	1	効果参照	自身の移動ﾏﾆｭｰﾊﾞに対してのみ使用可能。移動に成功したなら、移動前か移動後のエリアの対象１体に、肉弾戦攻撃３。
		不動		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙﾊﾟｰﾄにおいて、「転倒」「移動」を無効化しても良い。
		長い脚		オート	なし	自身	移動ﾏﾆｭｰﾊﾞの移動距離を＋１してもよい。
		強化骨子		ダメージ	0	自身	防御2