

キャラクター名  
モコウ（第一形態）

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	14

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		のうみそ		オート	なし	自身	2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		精神汚染		アクション	3	0~1	精神攻撃 1
				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
				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	なし	なし	なし
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
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		対策装備		オート	なし	自身	自身と他の手駒による「全体攻撃」でダメージを受けない。
胴		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える
胴		第二形態		オート	なし	効果参照	このパーツが損傷した時、自身を除去し取り除き、あらかじめ用意した別の手駒を同じエリアに配置する。この追加の手駒の判定は半減（切り上げ）として、合計判定値にのみ加える。
				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		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての肉弾・白兵攻撃の判定値-1。
				オート			