

キャラクター名  
ケイネ（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	13

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	最大行動値+2
頭		めだま		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		行動予測（円舞曲）		ラピッド	1	自身	ターン終了まで攻撃判定-1
頭		仕掛け罠		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	支援2。自身には使用不可
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	移動1、自身に使用不可。
				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
腕		死体のダンス		アクション	2	0~2	自身には使用不可。ターン終了時まで、対象への攻撃判定の出目は全て-1。
腕		人形遣い		アクション	2	0~2	他の手駒のみ使用可。対象はこのかたに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
腕		第二形態		オート	なし	効果参照	このパーツが損壊した時、自身を真台から取り除き、あらかじめ用意した別の手駒を同じエリアに配置する。この追加の手駒の能力は半分の（例の上げ）として、合計能力に加える。
				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		テンタクル		ラピッド	1	0~1	移動妨害1
				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
				オート			