

キャラクター名
トヨヒメ (第二形態)

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	9

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		人形遣い		アクション	2	0~2	他の手駒のみ使用可。対象はこのカケラ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。
頭		痕抉り		アクション	3	0~1	精神攻撃として、攻撃判定を行う。成功した場合、対象は「記憶のカケラ」と同数、パーツを損傷する。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2、1ターンに何度使ってもよい
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	自身には使用不可
頭		仕掛け罠		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
頭		おぞましきもの		ジャッジ	2	0	妨害1
頭		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2or妨害2
頭		狂った歯車		オート	なし	効果参照	あなたがいるエリアで、いずれかの敵が大失敗をした際、その結果によって発生するダメージを1点上昇させて良い
頭		数多の手管		オート	なし	自身	あなたが【うで】【あし】を使用する際、コストは1減少する。(最低0)
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
				オート			
腕		束縛の糸		アクション	2	0~2	ターン終了時まで、対象の攻撃判定は判定値2でも大失敗となる。
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所ダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない
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		蠢く肉片		ジャッジ	0	0~3	ダメージを受けている際のみ使用可。妨害3
胴		ぬるぬる		ジャッジ	1		自身を対象とした攻撃判定にのみ使用可。妨害1、1ターンに何度使用してもよい。ただし、1回の判定にたいし1回のみ
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
				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