

キャラクター名
蟲の王

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		蟲の感覚 (狂鬼)		オート	なし	自身	肉弾攻撃の攻撃判定+1
頭		オオムカデ (にくへび)		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、(連撃で発生した判定も含めた中で) 1回だけサイコロを振りなおしてよい
頭		数多のめだま (戦乙女)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		数多ののうみそ (エナジーチューブ)		オート	なし	自身	
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		数多の蟲 (怪力)		オート	なし	自身	肉弾攻撃、白兵攻撃のダメージ+1
腕		蟲の知恵 (死神)		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
腕		力任せの一撃 (凶化器官)		オート	なし	自身	攻撃マニューバのダメージ+1してもよい。ただし、その際に「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」は失われる
腕		オオカマキリ (大鋏)		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断 (相手は切断判定修正-2)
腕		伸縮自在 (長い腕)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
腕				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		蟲の集合体 (異形存在)		オート	なし	自身	敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めてよい
胴		拡散する群れ (災禍)		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない
胴		集合体の乱れ (失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
胴		蟲飛ばし (対戦車ライフル)		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
胴		よぶんなむし		オート	なし	なし	なし
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1