キャラクター名

ｻｳﾞｧﾝﾄ

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	12

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
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
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			
胴		はらわた		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
胴		しんぞう		オート			
腕		熟達の剣捌き		ラピッド	1		自身の移動マニューバに対して宣言可能。移動前か移動後のエリアの対象一体に肉弾攻撃3
腕		十字剣		アクション	2		白兵攻撃4　攻撃判定+1
腕		鞘撃		ラピッド	2		白兵攻撃2　攻撃命中時に対象か自分を移動1
頭		古代剣術		オート			
頭		リフレックス		オート			
		生者の意地		ジャッジ			任意の基本パーツを1つ損傷し、支援2か妨害2
		剣客の矜持		ラピッド	1		損傷中の白兵攻撃か射撃攻撃の効果を持つパーツを1つ、損傷前の状態に戻す
		死神		オート			白兵攻撃判定+1
		返し刀		オート			攻撃判定のダイスを振り直す
胴		黒いローブ		ダメージ	0		防御2
		死に損ない		オート			攻撃判定+1切断判定+1ターン終了時と戦闘終了時にパーツ1つ破損
		死の手		ラピッド			任意の攻撃マニューバをラピッドで使用可能
脚		強化脚力		ラピッド	2		移動1　妨害無効
		受け流し		オート			自身を対象とする肉弾、白兵攻撃は-1