キャラクター名

仮2

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	0	1
改造	0	1	1

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
ポジション		奈落の引力		オート			BPにおいて、現在位置から奈落方向への移動マニューバを自信を対象として宣言する際、そのマニューバのコストは-1（最大0）される
メインクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目+1。BPにおいてターン終了時、戦闘終了時にパーツ一つ損傷する
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	→	0〜1	コストの代わりに任意の基本パーツひとつ損傷。支援2か妨害2
サブクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つマニューバを1つ損傷前の状態に戻してよい
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
頭		カンフー		オート			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
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1、爆発無効化
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
腕		たからもの		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			
胴		はらわた		オート			
胴		うじむし		オート			BPにてターン終了時、戦闘終了時、このパーツが損傷していたら修復してよい
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		ジャンクパーツ		オート			このパーツが破壊されず戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る