

キャラクター名

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

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		よみがえる記憶		オート		自身	射撃マニューバの出目-1 コスト-1
頭		霊圧		オート		自身	同エリアにいる手駒は全て「転倒」「移動」効果を無効にしても良い。
				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		かぎづめ		アクション	2	0	肉弾攻撃2
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1 (最低0)
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		鬼火		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
				オート			
脚		一尾		オート		自身	行動値+3
脚		二尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		三尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		四尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		五尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		六尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		七尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		八尾		オート			攻撃判定に失敗した場合、このパーツを損傷させサイコロを振りなおす。
脚		九尾		オート		自身	このパーツを破損した時、自身のパーツを全て破損させる。
脚		九尾ののっぽ		アクション	2	0~1	射撃攻撃2+連撃1