キャラクター名

善意の繭

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	初期配置：煉獄
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	6

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
		孵化		オート	なし	自身	このパーツの損傷時、自身を置台から取り除き、あらかじめ用意した別の手駒(行動値は現カウント-1)を同エリアか隣接エリアに配置。台当置台に手駒本来の半分(切り上げ)を加える。
		連結		オート	なし	0	バトルパートで対象の手駒が移動した際、自動的にあなた及び同エリアに居るほかの手駒も全て同じ移動先へ移動する。
		善意		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
		付き飛ばし		アクション	2	0	白兵攻撃2。この攻撃に対して「防御」はすべて無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい。
		突き出る爪		ラピッド	2	0	白兵攻撃2＋連撃1