キャラクター名

仮ちゃん2

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	16
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	幸福
サブクラス	ゴシック	**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	0	0	0
変異	1	0	1
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
謝罪	
最終戦争	

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		抑制		オート	→	自身	自身が狂気判定に失敗(大失敗は除く)した際、任意のパーツ一つを損傷することでその結果を成功に変えてよい
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0〜2	「完全解体」状態でも使用可能。対象が持つ未練ひとつを任意に選んで狂気点1点を減らす。その後、自身の発狂していない未練ひとつを任意に選び、狂気点1点を追加する
メインクラス		歪める力		ラピッド	3	0〜2	「完全解体」状態でも使用可能。対象はパーツを2つ選ぶ。そのパーツは損傷する。(レギオンは2体減少)
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバをひとつ、再使用可能にする
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		リミッター		オート			このパーツがBP中に損傷したなら、宣言することで最大行動値+2してよい。BP終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
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			
胴		しんぞう		オート			1
脚		ワイヤーリール		ラピッド	3	0〜2	移動1
脚		マニピュレーター		ラピッド	2	0〜1	移動妨害1+転倒
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		たからもの		オート			バスケット