キャラクター名

キング

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	15

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
頭		騎士の心得		オート			最大行動値+2
頭		騎士のマント		ダメージ	0	0＾1	ダメージに付属する効果全てを打ち消す
頭		鎧の体		ダメージ	1	自身	防御１、１ターン何度でも使用可
頭		戦の心得		オート			最大行動値+2
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		籠手		オート	なし	自身	腕に防御1　腕の白兵肉弾ダメージ+1
腕		鋼の盾		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効
腕		胸の飾り		オート	なし	自身	ターン終了時このパーツが損傷してたら修復してよい
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		守護本能		オート	無	効果	戦闘開始時に、自身を除くパラー、サブファントから主を選ぶ。戦闘中に変更できない。主と同エリア内であれば、主を対象としたコーマ　を自身に対して変更できる。あなたが対象として不適切な場合、てこーマ は無効化
胴		庇う		ダメージ	0	0＾1	対象が受けたダメージを庇う。１ターンに何度でも可
胴		チェストプレート		ダメージ	0	自身	防御2
胴		肩当て		ダメージ	0	自身	防御2
胴		腰当		ダメージ	1	自身	防御2
胴		硬い骨格		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効
胴		忠誠心		オート			最大行動値+1
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		重い体		オート	なし	自身	BPにおいて、「転倒」「移動」を無効化してもよい。