キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	人形
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	2	1	3

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		冷静		オート	なし	自身	行動判定出目+1
メインクラス		破壊の渦		ラピッド			2ターン目以降使用可。発狂していない未練全てに狂気点1。舞台上全てのモノは4の損傷を選択。レギオンは全滅。
メインクラス		運命歪曲		ジャッジ		0~3	自身を対象とした攻撃判定のみ使用可。コストとして狂気点1。判定値に係わらず「失敗」として扱う。
メインクラス		拒む意志		ダメージ	2	0~1	「完全解体」状態でも使用可。防御1。1ターンに何度でも使用可。1つの攻撃には1回まで。
				オート			
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		アドレナリン		オート			1
				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		ライトセーバー		アクション	2	0	白兵1+切断+連撃1
				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		エナジーチューブ		オート			2。装備箇所にダメージを受けた時、任意の基本パーツを追加で損傷
				オート			
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
				オート			