キャラクター名

パッチワーク

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	11

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
		統一自我		オート			2　のうみそ
		めだま		オート			1
		よぶんなあたま		オート			2
		長い腕		オート		自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程+1。
		肉の拘束		オート		0	同エリアの手駒は全て「転倒」「移動」を無効化してよい。
		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援2
		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自分が受ける。1ターンに何度でも使用可。
		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバーつを「ラピッド」として使用する。
		はらわた		オート			
		はらわた		オート			
		はらわた		オート			
		不定形		オート		自身	切断無効
		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ一つを修復する。
		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツ1つを修復する。
		完全捕食		オート		0	あなたが射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が［攻撃判定値-5］以下だったなら、対象は全てのパーツが損傷する。
		とりこむ		アクション	2	0	肉弾攻撃1。この攻撃で敵のパーツを損傷させた際、あなたの［はらわた］が損傷しているなら一つだけ損傷前の状態に戻してよい。
		どろどろ		ダメージ	1	0〜1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
		突進		ラピッド	1	効果	自身の移動時、移動前か移動後のエリアの対象1体に肉弾攻撃3
		ほね		アクション	3	自身	移動 1
		再構成		オート		自身	「完全解体」状態でも使用可能。バトルパート中、ターン終了時に自身が「完全解体」状態なら、損傷したパーツを全て修復する。
		群体		オート		自身	「全体攻撃」で受けるダメージが2倍になる。このパーツは損傷しない（このパーツのみになった場合、「完全解体」状態として扱う）。