キャラクター名

リフォーマー

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	8

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		狂鬼		オート		自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
頭		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
頭		無謀		オート		自身	サヴァントのみ所有可。あなたはあらゆる判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る（元からパーツのない箇所は含まない）。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		にくむち		アクション	3	0〜1	肉弾攻撃2+連撃1。
頭		？？？		オート	不明	不明	このパーツの内容は効果使用時まで公開されず、効果は無効化されない。
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
				オート			
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		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
				オート			
脚		狂戦士		オート	効果	自身	コストとして、任意の基本パーツを一つ損傷する。攻撃判定・切断判定のサイコロを振り直してよい。
脚		異形存在		オート		自身	攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中個所を任意に決めてよい（ただし全てのパーツが損傷した箇所は不可）。
脚		しっぽ		オート		自身	最大行動値+1
脚		ほねやり		アクション	2	0	肉弾攻撃1+連撃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		捨て身の肉薄		ダメージ	効果	自身	自身がダメージをもらった時のみ使用可能。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）。1ターンに何度でも使用してよい。