キャラクター名

リフォーマー第二形態

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	6

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
		無形		オート			2
		無貌		オート			最大行動値+2
		新人類の可能性		オート		自身	全ての攻撃判定に+1する。妨害、転倒、移動を無効化してよい。
		偽神		オート		自身	攻撃判定の出目を+1する。毎ターン終了時、任意のパーツを一つ損傷する。
		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。
		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
		伸縮自在		オート		自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してよい。
		狂気の咆哮		オート		効果	ターン終了時、このパーツが損傷していなければ、全ドールは任意の未練に狂気点1点を加える。
		未変異部位		オート			
		未変異部位		オート			
		触腕		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。判定中1度だけサイコロを振り直してよい。
		異形の歩み		アクション	2	自身	移動1～2。
		弾性外皮		ダメージ	0	0～1	ダメージに付随する効果全てを打ち消す。
		剛性外皮		ダメージ	0	自身	防御2
		背徳の存在		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一つ再使用可能にする。
		多椀		ラピッド	0	自身	アクションマニューバをラピッド使用