キャラクター名

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	10

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
ポジション		輝く表情		オート	なし	効果参照	自身が対話判定で大成功したなら、対話対象は「あなたへの未練」から狂気点1点減少させてよい。この減少は「記憶のカケラ」による減少制限に含まれる。
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0〜2	『完全解体』状態でも使用可。対象の持つ任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。その後、自身の発狂していない任意の未練1つに狂気点1点を追加する。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0〜1	『完全解体』状態でも使用可。移動1、さらに移動させた対象の現在行動値を2点減らす。(移動が妨害されても行動値は減少する)
サブクラス		激励		オート	なしなし	効果参照	バトルパート中、あなたが使用したマニューバによって病棟があなたへの未練から狂気点を回復した際、ターン終了までその病棟の攻撃判定の出目+1。この効果は重複しない
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	なし	自身	最大行動値+1
頭		電子ドラッグ		オート	なし	自身	狂気判定において、出目+1してよい。このパーツが損傷した際、あなたは狂気判定を行う
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
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		けがわ		ダメージ	0	自身	防御1。アドベンチャーパート時、対話判定の対象と自身に補正+1
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	自身の対話判定の出目+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
				オート			