キャラクター名

ティア

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	13

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		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	支援2 自身に使用不可
頭		仕掛け罠		ジャッジ	0	0~2	支援１or妨害１
頭		脳みそ		オート			
頭		アドレナリン		オート			
頭		いちばんなわたし		オート			行動値増加+2 （よぶんなあたま）
頭		究極の知覚		オート			行動値増加+1（めだま）
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
				オート			
胴		死体のダンス		アクション	2	0~2	ターン終了時まで、対象への攻撃判定の出目-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		リフレックス		オート			行動値+1
胴		しんぞう		オート			
				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		手繰り寄せる糸		ラピッド	2	0~2	移動1(ワイヤーリール)
腕		人形遣い		アクション	2	0~2	このカウントの任意のアクションマニューバーつをコスト0で使用できる。
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		トラウマスイッチ		オート			破壊時、対象の狂気点+1
腕		束縛の糸		オート	2	0~2	ターン終了時まで、対象の攻撃判定は2でも大失敗になる。
				オート			
脚		不動		オート			移動、転倒無効
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		誘い		アクション	3	自身	移動1,『移動妨害』無効
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１