キャラクター名

試作２

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ゴシック	**暗示**	
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	1	0	1
改造	2	1	3

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		奈落への抗い		オート	なし	自身	バトルパートで「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバのコストが－１される(最低１)。
メインクラス		捕食者		ダメージ	2	0	自身のいるエリア内の敵全てに「転倒」を与える。
メインクラス		背徳の悦び		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１つ、再使用可能にする。
サブクラス		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)。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋２。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値＋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。
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。
腕		本		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練１つを選んで狂気点を１点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ１つのコスト－１(最低０)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値＋１。
胴		ロケットパック		アクション	0	自身	移動１～２。１つのパートにつき、１回のみ使用可。
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		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値＋１。