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	12

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		戦神		オート			あらゆる攻撃判定の出目+1。
		解体爪		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃2
		ほね		アクション	3	自	移動1
		かた		アクション	4	自身	移動 1
		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
		長い腕		オート			肉弾・白兵攻撃マニューバ射程+1
		狂戦士		オート			攻撃判定を振りなおす際、コストとして基本パーツ1つ損傷
		過剰活性		オート			攻撃、切断の出目はすべて+1ただし戦闘終了時とターン終了時に任意のパーツを1つ損傷
		怪力		オート			肉弾・白兵ダメージ+1
		死神		オート			白兵攻撃判定の出目+1
		高速化処理		オート			2
		のうみそ		オート			2
		しんぞう		オート			1
		めだま		オート			1
		はらわた		オート			
		はらわた		オート			
		はらわた		オート			