

キャラクター名
モナーク

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	16

記憶のカケラ	内容

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

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		強化電脳		オート	なし	自身	行動値+2
頭		のうみそ		オート	なし	自身	行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	行動値+1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		シナプス迎撃		ジャッジ	2	1-2	ジャッジタイミングで、妨害が使用された時に使用可能。妨害を支援に効果を転換してもよい。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	支援2。1ターンに何度でも使用してもよい。ただし1回の判定に重複不可。
頭		精神汚染		アクション	3	0-1	精神攻撃1
腕		クロスボウ		アクション	3	1-2	白兵攻撃? 命中したなら対象はターン終了まで攻撃マニューバを使用する際、追加で行動値を1消費する。(この効果は重複しない)
腕		連隊旗		ジャッジ	3	0-2	支援2か妨害2
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		うで		ジャッジ	1	0	支援1
胴		悪夢の化身		オート	なし	自身	精神攻撃において攻撃判定出目を+1してよい。
胴		重複神経		オート	なし	自身	行動値+2
胴		拡張神経		オート	なし	自身	行動値+1
胴		循環器		オート	なし	自身	行動値+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次のカウントで使うマニューバのコスト-1する(最低0)
胴		装甲服		ダメージ	0	自身	防御1。命中部位が「胴」の時は防御2の効果も適用してもよい。
胴		カーボンフレーム		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効化
胴		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援2
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
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	支援1
脚		矢筒		オート	なし	自身	行動値+1