キャラクター名

レプリカC

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
頭		贋作		オート			攻撃判定・切断判定の出目は全て+1 される。ただしバトルパートでの毎ターン終了時および1戦闘終了時、あなたは任意のパーツ1つを損 傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
頭		真似事		オート			2
頭		めだま		オート			1
				オート			
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃 2+切断、攻撃判定出目+1。
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
腕		死神		オート			白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出 目+1 してもよい。
腕		アドレナリン		オート			1
腕		ガントレット		オート		自身	腕のみ、ダメージに対して常に防御1。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
				オート			
胴		悪食		オート			自身の攻撃によって対象に発生させた切断判 定は、出目が-2 される。
胴		しんぞう		オート			1
胴		はらわた		オート			
				オート			
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1
脚		殺劇		アクション		自身	バトルパートで、同カウント内に他の手駒が攻 撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻 撃判定+1、ダメージ+1 してよい。
脚		リフレックス		オート			1