キャラクター名

略式キキョウ

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**	11

初期配置	煉獄
最大行動値	14

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		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃・砲撃攻撃にのみ可
頭		めだま		オート			最大行動値+1
胴		守護本能		オート	効果参照	効果参照	戦闘開始時、自身を除く手駒1体を"主"として選ぶ。戦闘中、"主"と同じエリアにいるなら"主"を対象としたマニューバ宣言された際、対象をあなたに変えてよい。
				オート			
腕		小指のないうで		オート	なし	自身	【はらわた】相当
				オート			
胴		レーザービーム		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
胴		死体のダンス		アクション	2	0~2	自身へ使用不可。ターン終了時まで対象への攻撃判定の出目-1。
胴		肉の拘束		オート	なし	自身	バトルパートで同エリアにいる手駒全て「転倒」「移動」効果を無効化してもよい。
胴		縫合用アーム		オート	なし	0~1	あなたが使用した攻撃マニューバにより、攻撃対象が最低一カ所以上を全損させた時、使用可。射程内のホラーかサヴァント1体のパーツを2つ修復する。
胴		人工知能		オート		自身	最大行動値+2
胴		エンジン		オート		自身	最大行動値+2
胴		リフレックス		オート		自身	最大行動値+1
胴		エナジーチューブ		オート		自身	最大行動値+2。装備箇所に攻撃命中時、任意の基本パーツ1つ損傷する。
				オート			
脚		フローター		オート	なし	自身	身と対象とする肉弾・白兵攻撃判定値-1(全体攻撃は自身に対してのみ-1)