キャラクター名

仮

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**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	13

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		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 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
胴		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
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
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
ポジション		貫徹		オート	なし	自身	メインクラスから一つ特化スキルを取得、メイン、サブクラス以外からスキルを習得できなくなる
メインクラス		裁きの丘		オート	効果参照	自身	白兵攻撃マニューバを2~3個選択する。選んだ数だけコストとして行動値を減らしこのカウントで選んだマニューバをコストOで使用する。その際「連撃」の効果は失われる
メインクラス		概念崩壊		オート	なし	自身	自身の攻撃マニューバは全ての攻撃タイプを持つ
メインクラス		空中浮遊		オート	なし	自身	最大行動値+2、移動マニューバのコスト+1
サブクラス		大振り		オート	なし	自身	白兵マニューバのコスト+1、ダメージ+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0～2	射撃攻撃3
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
		たからもの（未定）		オート			
		↓寵愛点追加分		オート			
サブクラス		単細胞		オート	なし	自身	「切断」「爆発」「連続」「全体攻撃」「転倒」「移動」を持たない白兵攻撃のダメージ+1