キャラクター名

ムシモドキ

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**	8

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	1	1
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	なし	自身	最大行動値+2
頭		複眼		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
				オート			
腕		強化外骨格		ダメージ	0	自身	防御1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
				オート			
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし。
胴		はらわた		ジャッジ	なし	なし	なし。
				オート			
脚		蠍針		アクション	3	0~1	肉弾攻撃2+連撃1
脚		節足		アクション	2	自身	移動1~2
脚		突進		ラピッド	1	自身	自身の移動マニューバに対してのみ使用可。移動に成功したなら、移動前か移動後のエリアの対象1体に、肉弾攻撃3。
脚		末端神経		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		数多の脚		オート	なし	自身	これ以外の脚部パーツが損傷しても、マニューバをそのまま使用してよい。
脚		長い尾節		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
脚		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。