キャラクター名

ブースター

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	8

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		死体のダンス		アクション	2	0~2	自身には使用不可。ターン終了まで対象への攻撃判定はすべて-1）※全体攻撃は対象のみ-1
頭		騎乗調整		オート	なし	効果参照	戦闘開始時、自身が乗（サブ）ユニットを「乗り手」として選ぶ（対象変更不可）。戦闘中「乗り手」と同じエリアにいるかぎり「乗り手」は「移動」「回避」「防御」を強制してもらい、また、自身の防御値変更時「乗り手」も防御値変更する。
頭		テンタクル		ラピッド	1	0~1	移動妨害1
頭		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	射撃攻撃1,攻撃判定の出目+1
		はらわた		オート			
		はらわた		オート			