キャラクター名

コヨミ

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	11

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		傀儡の死霊術		アクション	2	0~2	他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい
頭		創造の死霊術		オート	なし	0~2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復してもよい
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値＋1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		鷹の目		オート	なし	自身	最大行動値＋1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		再生の死霊術		アクション	2	0~1	あなたは対象1体の損傷中のパーツを1つ選び、それを修復する
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		干渉の死霊術		ジャッジ	2	1~2	妨害2。1ターンに何度でも使用可。ただし一回の判定に対しては一度しか使用できない
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1＋「爆発」無効化
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値＋1
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		共鳴の死霊術		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1