キャラクター名

No.5

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	12

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		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。行動判定で大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		守護本能		オート	なし	効果参照	戦闘中、あなたと"主"が同じエリアにいるなら、"主"を対象としたマニューバが宣言された際に対象を、あなたに変更してもよい。
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		しょくしゅ		ラピッド	1	0-1	移動妨害1。
腕		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2。
腕		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度でも使用可。
				オート			
胴		庇う		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。
胴		肉の盾		ダメージ	0	0-1	ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す。
胴		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
胴		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1。BPの毎ターン終了時及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷する。
胴		平気		オート	なし	自身	BPにおいて、パーツを損傷してもターン終了までそのマニューバは使用できる。
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2。
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1＋「切断」無効化。
胴		つながれた体		オート	なし	0	BPで対象の手駒が移動した際、自動的にあなた及び同エリアにいる他の手駒も全て同じ移動先に移動する。
				オート			
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