

キャラクター名  
ララミア

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	12
メインクラス	バロック	暗示	陥穽
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
うとうと	
飢え	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	1	2
変異	3	0	3
改造	0	0	0

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
イシュタル	友情	3	①②③④⑤	
ファーデン	友情	2	①②③④⑤	
ガーベラ	依存	2	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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
ポジション		半壊		オート			バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破壊した際、いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		歪極		オート			レベル3変異パーツを追加で1つ取得、このパーツは修復可能
メインクラス		怪力		オート			肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		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を受ける、1ターンに何度でも使用可
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けた際のみ使用可、任意の未練から狂気点を1減少させてよい
頭		カンフー		オート			最大行動値+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	自身	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	0	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		本		オート			たからもの、何度も読み古して一字一句覚えている
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		しんぞう		オート			最大行動値+1
胴		やせぎす		オート			バトルパートで1つの判定につき1回「妨害」を無効化してよい
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
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1