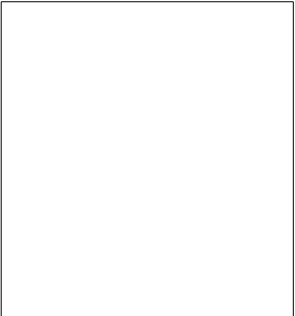


キャラクター名
オーディネンス

プレイヤー名



ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	タナトス	暗示	
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

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

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
ポジション		衝動		オート	参照	自身	ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい。
メインクラス		武纏乱舞		オート	なし	自身	あなたの肉弾攻撃以外の攻撃マニューバは、攻撃出目+ [同じ攻撃タイプのパーツ数-3 (初の上昇)] し、ダメージ+ [異なる攻撃タイプのパーツ数+2 (初の上昇)] してよい。
メインクラス		武器の申し子		オート	なし	自身	肉弾攻撃の出目-2。その他の攻撃出目+1。
サブクラス		状況改転		オート	なし	自身	ターン中、直前に使用した攻撃タイプと異なる攻撃マニューバを使用した際、ダメージと出目+1。
頭		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。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
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
腕		ランチャー		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4 +爆発
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1 +爆発 攻撃判定の出目+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	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
脚		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパーツ中に設置した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトルパーツ終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
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