キャラクター名

トド松@かぜ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
【願いごと】	叶わなかった願いごと。叶わないままでいいの？あなたはそれを思うことに心の奥がずきずきと痛む。いいわけがない、いいわけがない、けれど。その願いごとを思い出すことができないのだ。
【発見者】	死体だ……見ただけでわかってしまった。事場じゃない。病院でも事故でもない。死体があっていい場所じゃなかった。誰の？どうして死んだ？何も思い出せない。自身が死体になったのに、死体を見た衝撃だけは残っている。

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
カラ松	嫌悪	3	①②③④⑤	激しい悪意。理由なんてどうでもいい、相手の一挙一動が気に障る。いらいらする。
		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		【加速する狂気】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》発狂状態の未練がある際、攻撃判定の出目+1。
サブクラス		【怪力】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》与える肉弾、白兵ダメージ+1。
メインクラス		【円舞曲】		ラピッド	1	自身	《ラピッド/C1/自身》発動以降ターン終了まで自身への攻撃判定出目-1(全体攻撃は自分のみ-1)。重複上可。
メインクラス		【数多の手管】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》【うで】【あし】のコスト-1(最低0)。
胴		【しんぞう】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》最大行動値+1。
胴		【おとこのこ】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》対話判定の出目+1。
頭		【カルマプロセッサ】		オート	無	自身	《オート/C無/自身》受けた狂気点1点を無効化する代わりに、このパーツを□傷させてよい。
脚		【スパイク】		ダメージ	1	自身	《ダメージ/C1/自身》与える肉弾、白兵ダメージ+2。
腕		【パイルバンカー】		アクション	2	0	《アクション/C2/R0》白兵2+防御無効。攻撃が命中した際に対象を移動1してよい。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 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	次カウントで使うマニューバ 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
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