

キャラクター名  
青年1-2

プレイヤー名

ポジション		享年	21
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	【10:幸福】
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

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
濡	嫌悪	3 ①②③④⑤	
櫛	独占	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		はなうた（精神汚染		アクション	3	0	精神攻撃1+全体
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
頭		友人の面影【円舞曲】		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とするすべての攻撃判定の出目-1(全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)。この効果は同じターン中に重複させることはできない。
頭		【戦乙女】		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1。
				オート			
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
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		屍肉の盾		ダメージ	1	自身	同エリアのレギオンを任意の数減らしその数だけダメージ軽減 繰り返し使用可
腕		亡者の目覚め		オート	3	0-1	増援(ゾンビ×サイコロの出目分)
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵1+切断+連撃1
				オート			
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		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2
胴		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトバト中に装備したとき、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトバト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。
		トラウマスイッチ		オート			
				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
脚		エネルギーチューブ		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。
脚		【死の舞踏】		オート	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。