

キャラクター名  
連紺碧(NC)

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	
メインクラス	サイケデリック	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	19

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	2	1	3
改造	1	0	1

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		壊れた思考		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		超知覚領域		オート	なし	自身	自身の全ての攻撃判定に+1。また、妨害、転倒、移動を無効にしてもよい。
頭		瞬間火力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
頭		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
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
頭		パヨキナシ		アクション	3	0	攻撃判定において1回だけサイコロを振りなおしてよい
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
頭		魂の代償		ジャッジ	効果参照	0-1	コストの代わりに任意のパーツを2つ損傷。判定の結果は判定値に開かず「判定値6(いかなる修正も受けない)」として処理する。
頭		昔の面影		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度でも使用可。1回の判定への重複不可
				ダメージ			
腕		理性		オート	なし	自身	損傷時宣言することで最大行動値+2
腕		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。バトルパートで毎ターン終了後及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない
腕		限界突破		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1してもよい
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		合気道		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
腕		器用な指先		ラピッド	0	自身	望むアクションマニューバ1つをラピッドとして使用
腕		達人の腕		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		ESP補佐		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい
				ダメージ			
胴		心臓		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
胴		宙を舞う短刀		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して防御は全て無効。尚攻撃が命中したなら対象を移動1してもよい
胴		せばね		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