キャラクター名

アキ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	幸福
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	14

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

記憶のカケラ	内容
編み物	
歌	

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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
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		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		おとこのこ		オート			対話判定に+1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		ぬいぐるみ		オート			たからもの
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+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
ポジション		先読み		アクション	1	0-1	対象の次のアクションマニューバのコスト-1
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージを代わりに受ける。1ターンに何度でも使用可。
メインクラス		平気		オート		自身	パーツを損傷してもそのターンは使用できる。
サブクラス		歪極		オート			変異3のパーツ取得