

キャラクター名
遊矢

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	バロック	暗示	絶望
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

記憶のカケラ	内容
うとうと	
お茶会	

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	4	2	6
改造	0	0	0

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
ユート		3 ①②③④⑤	
ユーリ		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		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
				オート			
ポジション		加速する狂気		オート			発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
ポジション		奈落の引力		オート			奈落方向へ移動する際、コスト-1(最低0)される
メインクラス		狂鬼		オート			肉弾攻撃の攻撃判定+1
メインクラス		怪力		オート			肉弾攻撃、白兵攻撃のダメージ+1
サブクラス		異形存在		オート			敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めてよい
		平気		オート			バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)
脚		しっぽ		オート			1
胴		しんぞう		オート			1
腕		かぎづめ		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		けもみみ		オート			1
腕		よぶんなうで		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」として使用する
頭		よぶんなあたま		オート			2
脚		けもあし		アクション	2	自身	移動1-2