

キャラクター名  
詩境・ナタリア=ナガーIV

プレイヤー名

|        |       |     |     |
|--------|-------|-----|-----|
| ポジション  | コート   | 享年  | 15  |
| メインクラス | バロック  | 暗示  |     |
| サブクラス  | ロマネスク | 寵愛点 | 100 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 13 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|----|
| ケーキ    |    |
| スポーツ   |    |
| 日常     |    |
| 手術台    |    |
| 故郷     |    |
| 幸福の時   |    |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 0   | 3  | 3  |
| 変異  | 2   | 3  | 5  |
| 改造  | 2   | 6  | 8  |

| 未練     |    |         |                   |
|--------|----|---------|-------------------|
| 対象     | 種類 | 狂気点     | 発狂時ペナルティ          |
| たからもの  | 依存 | 1 ①②③④⑤ | パーツとして所持。破壊で狂気点+1 |
| ネクロアリス | 友情 | 2 ①②③④⑤ |                   |
| アルマ    | 信頼 | 0 ①②③④⑤ |                   |
| クローバー  | 依存 | 1 ①②③④⑤ |                   |
| ジュリア   | 依存 | 0 ①②③④⑤ |                   |
| メリアン   | 信頼 | 0 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  |    | 看破      |    | ラピッド  | 0   | 0~3 | 対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。  |
| メインクラス |    | 業駆      |    | オート   |     |     | 戦闘後パーツ2回復  |
| メインクラス |    | 歪極      |    | オート   |     |     | よぶんなあし   |
| サブクラス  |    | 時計仕掛け   |    | オート   |     | 0   | レベル3改造獲得。強化値に縛られず修復も可能 パイルバンカー   |
| 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      |    | カンフー    |    | オート   |     |     | 1  |
| 頭      |    | ボルトヘッド  |    | ジャッジ  | 1   | 自身  | 支援 2   |
| 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      |    | よぶんなうで  |    | ラピッド  | 0   | 自身  | 望むアクション一つをラピッドとして使用する  |
| 腕      |    | パイルバンカー |    | アクション | 2   | 0   | 白兵2この攻撃に対して防御は全て無効 命中したなら対象を1移動してもよい   |
| 腕      |    | ジェットノズル |    | ダメージ  | パーツ | 自身  | 自身がダメージを与えた際のみ使用可。 [コストとして、あては任意の基幹パーツを1消費する。] [白兵・肉弾ダメージ+1 (重撃不可)。] [1ターンに何度でも使用してよい] |
| 腕      |    | スパイク    |    | ラピッド  | 1   | 0-1 | 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。   |
| 腕      |    | ガントレット  |    | オート   | なし  | 自身  | 腕のみ常に防御 1。腕部の白兵・肉弾マニューバのダメージ+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   |     |     |  |
| 胴      |    | スチールボーン |    | ダメージ  | 1   | 自身  | 防御1切断無効  |
| 胴      |    | 宝物 歩行杖  |    | オート   |     |     |  |
| 胴      |    | 棺桶      |    | ダメージ  | 2   | 自身  | 防衛2。戦闘終了時このパーツが残っていたら任意のパーツ2つ修復する。   |
| 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      |    | しっぽ     |    | オート   |     | 自身  | 最大行動値1   |