キャラクター名

オルタ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	17
メインクラス	バロック	**暗示**	希望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	138

初期配置	煉獄
最大行動値	18

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	2	3
変異	3	0	3
改造	0	4	4

記憶のカケラ	内容
花園	
土の匂い	
月光浴	
異形花	

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
美音	対抗	3	①②③④⑤	
エリネ	恋心	2	①②③④⑤	
パラドキア	保護	4	①②③④⑤	
		1	①②③④⑤	
		2	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		無茶		オート	特殊	自身	基本パーツ損傷、ダイス振り直し
ポジション		器用		オート	なし	自身	器用さ、精密性に関連する行動判定において、ダイス+1してよい(最大4)
ポジション		アニマリック		オート	なし	自身	バトルパート以外のパートにつき1回、自身を除く姉妹1人の行った対話判定出目+2してよい
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾出目+1
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	白兵・肉弾ダメージ+1
サブクラス		一閃		オート	なし	自身	射程0攻撃出目+1
サブクラス		凶刃		オート	なし	特殊	出目+1、切断-1。射程0かつ切断マニューバのみ可
サブクラス		夢の開花		オート	特殊	自身	以下のいずれか1つの基本パーツが損傷している場合、対象1人の1つの基本パーツを修復できる。対象1人の1つの戦闘中は全ての判定出目+2。さらに、このマニューバの使用中は全ての判定出目+2。ただし、このマニューバの使用者は全ての判定出目-2を受ける。基本パーツの損傷はされるごとに1つ増加する。全ての基本パーツが損傷している状態で使用した場合、全ての基本パーツが損傷した状態で1ターン経過する。
サブクラス		影渡り		アクション	1	自身	移動1～2、自身の攻撃マニューバの射程内に敵がいないときのみ可
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	なし	自身	最大行動値+1
頭		アホ毛		オート	なし	自身	最大行動値+1、判定で大失敗しても破損無し。けもみみ
頭		リミッター		オート	なし	自身	破損時、最大行動値+2
頭		壊れた部品		オート	なし	なし	紐だけになったネックレス
頭		アクセサリ		オート	なし	なし	ナットなどを組み合わせたもの
頭		発勁		ラピッド	0	0	移動1。自身に使用不可
頭		気功		オート	なし	自身	最大行動値+1。装備箇所のパーツを使用した行動判定出目+1
頭		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備箇所にダメージ時基本パーツ追加損傷
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+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
腕		いばら		アクション	2	0	肉弾1+切断+連撃1
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ防御1、腕の攻撃ダメージ+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション１つのコスト-1