

キャラクター名
鶴丸国永

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	
サブクラス	バロック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容
おばけ	
ひきこもり	
主	

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

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
明石国行	執着	3 ①②③④⑤	
乱藤四郎	保護	3 ①②③④⑤	
今剣	保護	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
ポジション		冷静		オート	なし	自身	行動判定において、出目+1
メインクラス		平気		オート	なし	自身	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
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、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
サブクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度使っても良い。同じダメージに対して複数回の使用は不可
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
				オート			
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		スコップ		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断、相手は切断判定+2、防御で軽減されない
腕		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい
腕		鶴丸国永（たからもの）		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く
				オート			
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
胴		おとこのこ（はらわた）		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2、戦闘終了時に破壊されていない場合は自身の任意のパーツ2つを損傷前の状態に戻しても良い
				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