キャラクター名

イチマツ

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	15

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

記憶のカケラ	内容

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		選ばれし死の力		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。(RN:死神)
頭		選ばれし死の王		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃のみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。(RN:災禍)
頭		舐めずる狂気		ラピッド	0	0〜1	移動妨害1（RN:舌なめずり）
脚		冥王たる悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ダメージ」のマニューバーを1つ、再使用可能にする（RN:背徳の悦び）
腕		冥王の晩餐		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを1つ修復する（RN:暴食）
胴		冷徹たる意思		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1（RN:集中）
胴		朽ち果てぬ身体		ダメージ	1	自身	受けたダメージに付属した「切断」「爆発」「移動」は全て無効化される。このマニューバは1ターンに何度も使用してよい。(RN:結晶化)
脚		冥王の舞踏		オート	なし	自身	最大行動値+2（RN:戦乙女）
				オート			
腕		死人指揮		ジャッジ	0	0〜1	支援2、自身に対しては使用不可。
胴		念動接続		オート	なし	0〜2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復しても良い。
頭		知覚混乱		ジャッジ	2	1〜2	妨害2、1ターンに何度も使用可。ただし1回の判定に対しては1度しか使用出来ない。
腕		絶対歪曲		アクション	6	0〜2	射程の対象1人を選ぶ。このマニューバは自分にカウント5として置き換わる。5カウント目の終了時、このパーツは破損しているかどうかに関係なく破壊される。対象がパーツを2つ選び破壊させる。このマニューバは使用カウントが5以上のときは使用出来ない。
脚		緊急転移		ラピッド	3	自身	サイコロを振る。出目が1〜2なら「前進」、3〜4なら「後退」、5〜6なら「離脱」、7〜8なら「突進」、9〜10なら「衝進」へ 貴方の配置が変更される。この効果はターンに何度使用してもいい。自分カウントが1以上残っているときは使用出来ない。
胴		拒絶衝動		オート	なし	効果参照	このパーツを損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る。(RN:トラウマスイッチ)
				オート			
腕		殺戮衝動		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトル終了までこの効果は続き、効果中はパーツ修復出来ない。(RN:リミッター
頭		覚醒領域		オート	なし	自身	最大行動値+2（RN:よぶんなあたま）
脚		超覚醒領域		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。(RN:エナジーチューブ)
				オート			
腕		選ばれし死の鎌		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目+1（RN:ジョギリ）
腕		狙った獲物は逃がしやしない		アクション	2	2〜3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1（RN:狙撃ライフル）
腕		明鏡止水		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断（RN:日本刀）
腕		メメント・モリ		アクション	3	0〜1	射撃攻撃2+連撃1（RN:二丁拳銃）
				オート			
胴		斬撃無効		オート	なし	自身	常に切断無効にしても良い。
頭		狩猟本能		ジャッジ	1	自身	支援2（RN:ボルトヘッド）