

キャラクター名
アンカ・シルド

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	10
メインクラス	ステーション	暗示	幸福
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	14

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
炎	
鎖	
死の訪れ	

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

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
ポジション		先読み		アクション	1	0~1	対象が次に使う「アクション」のC-1
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象の受けたダメージを代わりに受ける。何度でも使用可。
メインクラス		肉の盾		ダメージ	0	0~1	付随効果を任意で無効化する。
サブクラス		時計仕掛け		オート			改造Lv3からパーツ一つ取得。基本パーツとして扱う。
				オート			
頭		カンフー		オート	なし	自身	+1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	+1
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		壊れた部品		オート			たからもの。トライバルタトゥーの入った皮膚。
				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
				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		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。破損していなければ自身を2パーツ修復。
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい。
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
胴		サイボーグ		ダメージ	0	自身	防御2
				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