

キャラクター名

プレイヤー名

リシーザ・ハースィ

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	タナトス	暗示	
サブクラス	ゴシック	寵愛点	6

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	10	青空	
		鎖	
		水	
		蟹	Welcome party from Bethのシナリオでもらった

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
シグマ	友情	3	①②③④⑤	
アミー	友情	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		4	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		脳みそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		目玉		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
腕		肩		アクション	4	自身	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
胴		背骨		アクション	1	自身	ターン内の次カウントで使うマニューバのコストを-1(最低0)
胴		はらわた w		オート	なし	なし	はらわたンゴ(笑)
胴		はらわた w		オート	なし	なし	はらわたンゴ(笑)
脚		骨		アクション	3	自身	移動1
脚		骨		アクション	3	自身	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
		↑は基本パーツ		オート			↓は強化パーツ
ポジション		衝動		オート	なし	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを払う代わりに、任意の未練に狂気点を1点加えることでコストとしてよい
メインクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可。攻撃判定のサイコロの出目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできなくなる
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで、攻撃判定が「6」の際、任意の箇所ダメージを与えてよい
サブクラス		悪食		オート	なし	自身	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
腕		日本刀		オート	2	0	白兵攻撃1+切断
腕		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		蛇のアンデッド		オート	なし	なし	腕に巻き付いている
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防衛2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してよい
胴		あるびの		オート	1	0~1	支援1