

キャラクター名
ロフェー

プレイヤー名

| | | | |
|--------|-------|-----|----|
| ポジション | コート | 享年 | 11 |
| メインクラス | ロマネスク | 暗示 | 絶望 |
| サブクラス | | 寵愛点 | 7 |

| | |
|-------|----|
| 初期配置 | 煉獄 |
| 最大行動値 | 10 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|--|
| 冷たい死 | あなたが倒れて崩れ落ちた床の上はひどく冷たい。なんて惨めな死に方だ、そう思った。蘇ったのは満足できる死に方を選ばせてくれるためなのだろうか？ |
| 不治の病 | 当時、治療法のない病をあなたは患っていた。あなたは死に至るだろうと、死んでしまった今では、そんなものに怯えていたことすら馬鹿らしい。 |
| 3種の神器 | 海賊に必要な3種の何か。その一つは”無限に湧き出る黄金”だ。その一つは”永遠に奏で続ける箱”だ。 |
| 実験体 | 死んだはずなのに再び生を与えられ、不可思議な体にされたかわいそうな実験体 |
| | |
| | |
| | |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装 | 0 | 0 | 0 |
| 変異 | 0 | 0 | 0 |
| 改造 | 2 | 1 | 3 |

| 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 |
| アルム | | 2 ①②③④⑤ | 相棒 |
| キルクス | | 0 ①②③④⑤ | 対抗 |
| アントーニョ | | 0 ①②③④⑤ | 友情 |
| グレン | 保護 | 0 ①②③④⑤ | |
| | | 0 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 | | 慎重 | | オート | なし | 自身 | 行動判定、対話判定、狂気判定のいずれかを行った際のみ使用可。サイコロを振りなおしてよい。ただし、1回の判定に対して1回のみ。 |
| ポジション | | クラッキング | | ラピッド | 0 | 0~2 | 対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。 |
| ポジション | | シミュレーション | | オート | なし | 効果参照 | バトルパート開始時、あなたは敵配置を見ながら、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。 |
| ポジション | | 合理主義 | | オート | なし | 自身 | あなたが判定に「大失敗」するたび、あなたは狂気判定を行う。 |
| メインクラス | | 最高率援助 | | オート | なし | 自身 | あなたが【うで】【あし】を使用する際、コストは1減少する(最低0) |
| メインクラス | | 機械人間 | | オート | なし | 自身 | このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ取得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。 |
| サブクラス | | 行動パターン解析 | | ジャッジ | 0 | 0~1 | 自身に対しては使用不可。対象は判定のサイコロを振りなおす。1ターンに何度でも使用可。このマニューバのコストは1使用済すること+1される機軸数1個にリセット。 |
| 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 | | ウォークマン | | オート | なし | 自身 | 狂気判定において、出目+1してよい。このパーツが損傷した際、狂気判定を行う。 |
| 頭 | | ハッキング | | アクション | 効果参照 | 0~1 | このマニューバは1カウントに1回だけ使用可。対象の機軸はこのカウントに1回分の「アクション」マニューバ1つを使用してよい。そのマニューバのコストはあなたが支払う。 |
| 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 | | 筋電義手 | | ジャッジ | 1 | 0 | 支援2か妨害2。 |
| 腕 | | ワイヤーロープ | | ラピッド | 2 | 0~1 | 移動妨害1+転倒。 |
| 胴 | | せぼね | | アクション | 1 | 自身 | 次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1 |
| 胴 | | はらわた | | オート | | | |
| 胴 | | はらわた | | オート | | | |
| 胴 | | 大器晩成型 | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+([経過ターン数]1ターン目なら+1、2ターン目なら+2とふえていく) |
| 胴 | | 再使用命令 | | ラピッド | 0 | 自身 | 使用済の【うで】と【あし】を再使用可能にしてよい。 |
| 胴 | | 旅行記 | | オート | | | たからもの。 |
| 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 |
| 脚 | | 大腿義足 | | アクション | 3 | 自身 | 移動1。宣言時、同じエリアの機軸1体を選んでよい。自身が移動した後、選んだ機軸を移動後のエリアに配置を変更する。(この効果は「移動」ではない。) |