

キャラクター名

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	バロック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	1	1
変異	2	1	3
改造	2	4	6

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	0 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		0 ①②③④⑤	
		0 ①②③④⑤	
		0 ①②③④⑤	
		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		克己心		オート	なし	自身	自身が発狂状態なら、狂気判定・対話判定の出目+1してよい
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る
ポジション		修羅		オート	なし	自身	コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を追加する 支援3
ポジション		煉獄の檻		オート	なし	自身	バトルパートでターン終了時、「煉獄」にいるなら、行動値がマイナスに達していても、次ターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復してよい
メインクラス		調律		ラピッド	0	自身	対象の損傷した任意のパーツ1つを選び、対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい(ただし使用済み、重複不可などは表らない)
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了時まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1(「全体攻撃」では、あなたへの判定値のみ-1)
サブクラス		業軀		オート	なし	自身	バトルパート終了時、望むパーツ2つを修復してよい
		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた「白兵攻撃」にのみ使用可 「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
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		よだれじた		アクション	ジャッジ	0	妨害1+転倒
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2 射撃・砲撃攻撃にのみ使用可
頭		クロービーク		アクション	3	0	判定値6(ジャッジタイミング発生)の「白兵攻撃3」を与える
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
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		やせぎす		オート	なし	自身	バトルパートで1つの判定につき1回「妨害」を無効化してよい
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		ホッパー		ラピッド	2	自身	移動1 この移動に対して「移動妨害」は全て無効