

キャラクター名

プレイヤー名

夜行フクロウ（仮）

ポジション	コート	享年	
メインクラス	ステーション	暗示	幸福
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	12	覆う影	
		編み物	

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

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
		使い鳥と心労		ダメージ	効果	0-1	防御1 使用する度にコスト+1。最初はコスト0。何度でも使用可能
ポジション		先読み		アクション	1	0-1	対象が次に使うAコストを-1する
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0-1	ダメージ肩代わり
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果	0-1	
サブクラス		肉の宴		アクション	1		
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート			最大行動値+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		つめたいひかり		アクション	1	自身	ターン終了orパーツ破壊までの間、舞台上のレギオン・ホラーは自身以外を対象にした攻撃判定に-1
頭		壊れた部品		オート			欠けた聖躯
				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		うじむし		オート			ターン・パート終了時に損傷していたら修復してよい
				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
脚		リミッター		オート			損傷時最大行動値+2