キャラクター名

イチカ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	ステーシー	**暗示**	渇望
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	保護	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		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1。
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ１つを修復する。
サブクラス		歪曲		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3へにパーツを追加で1つ獲得する。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。
		--		オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		あご		オート	2	0	肉弾攻撃1。
頭		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復して良い。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1。
頭		しびとだけ		オート	0	0	妨害2。
		--		オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	
		--		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。
腕		バスケット		オート	-	なし	たからもの
		--		オート			
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。