

キャラクター名
ビクター・グランツ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	11歳
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	絶望
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
時計	時計の針を何度も見る。時間を待っていた。期待、不安、恐れ、希望——あの時あなたの胸を満ちしていたのは何だったろう？無機的に時を刻む時計だけが、なぜか記憶に残る。あの遅い時計の針は、今はどれだけ進んだのか
浪費	あれも欲しいこれも欲しい。手に入れなければ気がすまない。そのためならすべてを。己のもので足りない財貨をばら撒いていた。目覚めれば何も無い。手に入れたはずのものはなく、背負うはずの重たい

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

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
ポジション		随行		オート			
メインクラス		戦乙女		オート			
メインクラス		円舞曲		オート			
サブクラス		死の舞踏		オート			
				オート			
				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		アクション	2	0	肉弾攻撃1
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	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	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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
				オート			
				オート			
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化
胴		アサシブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
脚		キャンサー		オート	なし	自身	脚のみ、ダメージに対して常に「防御1」。バトルパートで移動時、白兵・肉弾攻撃マニューバを1つ、「ラピッド」で使用可
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
脚		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい
				オート			