

キャラクター名  
ネロ

プレイヤー名

|        |        |     |       |
|--------|--------|-----|-------|
| ポジション  | コート    | 享年  | 13~14 |
| メインクラス | ステーション | 暗示  |       |
| サブクラス  |        | 寵愛点 | 54    |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 11 |

| 記憶のカケラ | 内容  |
|--------|-----|
| 秘密     |     |
| ゲーム    |     |
| 父の腕    | 第二話 |
| 最期     | 第四話 |
|        |     |
|        |     |
|        |     |

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

| 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 |
| シロ    | 依存 | 3 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 3 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 3 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 1 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  |
| 頭      |    | フード        |    | オート   |      |     | パーツとして扱わない。頭部にクリティカルを受けると破壊される                                |
| 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  |
| 腕      |    | こぶし        |    | アクション | 2    | 0   | 肉弾攻撃 1  |
| 腕      |    | 鎖鞭         |    | オート   |      |     | たからもの。ガントレットに巻き付いた鎖。シロに命を出す道具であり、つながりのようなものでもある。              |
| 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   |      |     |   |
| 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   |      |     |   |
| ポジション  |    | 看破         |    | ラピッド  | 0    | 0~3 | 「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」無効。   |
| ポジション  |    | 抑制         |    | オート   | 効果参照 | 自身  | 自身が狂気判定で失敗（大失敗は含まない）した際、結果を成功に変えていい。代わりに任意のパーツ一つ損傷。           |
| メインクラス |    | 死人の流儀      |    | ジャッジ  |      | 0~1 | コスト代わりに基本パーツ損傷。支援2or妨害2                                       |
| メインクラス |    | 死につづけ      |    | ラピッド  | 0    | 自身  | 基本パーツ1つ修復。  |
| メインクラス |    | 経験蓄積（失敗作）  |    | オート   | なし   | 自身  | 攻撃判定+1 自身に対する切断判定+1 ターン終了時及び戦闘終了時任意のパーツを損傷する。この損傷はコストではない     |
| サブクラス  |    | 騎乗         |    | オート   | なし   | 0   | 手駒が移動すると自分も移動する。  |
| サブクラス  |    | 感応         |    | オート   | 1    | 0~2 | 全てのユニットに使用可。効果はそれぞれ。タイミングも任意。                                 |
| サブクラス  |    | ぎ取り        |    | オート   |      |     | バトルパート終了後、倒した敵のパーツ一つ、自身の手駒に与える、もしくは既存のパーツと交換する。尚そのパーツは修復できない。 |
|        |    |            |    | オート   |      |     |   |
| 頭      |    | 感覚拡張（カンフー） |    | オート   |      |     | 1   |
| 頭      |    | 発頭         |    | ラピッド  | 0    | 0   | 自身には使用できない。移動1  |
| 腕      |    | 名刀         |    | アクション | 2    | 0   | 白兵攻撃2+切断 出目+1   |