

キャラクター名  
レオナルド (レオナ)

プレイヤー名

|        |       |     |    |
|--------|-------|-----|----|
| ポジション  | ホリック  | 享年  | 15 |
| メインクラス | レクイエム | 暗示  | 幸福 |
| サブクラス  | ステージー | 寵愛点 | 0  |

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

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|----|
| 孤立     |    |
| 手を繋ぐ   |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 3   | 0  | 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 |
|       |    | 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  |    | 衝動          |    | オート   | 効果  | 自身  | 1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい              |
| メインクラス |    | 死の手         |    | ラピッド  | 0   | 自身  | 任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい   |
| メインクラス |    | 後衛の誇り       |    | オート   | なし  | 自身  | あなたは射撃攻撃・砲撃攻撃において、攻撃判定値が1以下でも大失敗ではなく通常の失敗となる                                     |
| サブクラス  |    | 失敗作         |    | オート   | なし  | 自身  | 攻撃判定・破断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ壊す。この壊すコストとしては認めない |
|        |    |             |    | オート   |     |     |  |
| 頭      |    | のうみそ        |    | オート   |     |     | 最大行動値+2  |
| 頭      |    | めだま         |    | オート   |     |     | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | あご          |    | アクション | 2   | 0   | 肉弾攻撃 1   |
| 頭      |    | カンフー        |    | オート   |     |     | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | 鋭い聴覚 (けもみみ) |    | オート   |     |     | 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                                       |
|        |    |             |    | 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      |    | 排熱機関 (うじむし) |    | オート   |     |     | 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、修復してよい                                      |
| 腕      |    | 二丁拳銃        |    | アクション | 3   | 0-1 | 射撃攻撃2 + 連撃1  |
| 腕      |    | 火砲 (ランチャー)  |    | アクション | 4   | 1-2 | 砲撃攻撃4 + 爆発   |
| 腕      |    | ミサンガ        |    | オート   |     |     | 何を願ったのかは覚えてない  |
|        |    |             |    | 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   |     |     |  |
|        |    |             |    | 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   |