

キャラクター名  
オルマリア

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	16
メインクラス	ステーション	暗示	罪人
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
編み物	
スポーツ	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	0	1
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 (´・ω・`)	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
チノ・イルマ・キルト	信頼	3 ①②③④⑤	
シンスプリント	保護	3 ①②③④⑤	
	嫌悪	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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1。
メインクラス		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1つを修復する。この修復はコストとしては掛からない。
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を1つ修復する。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
				オート			
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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発頸		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1。
				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		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
腕		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、修復してよい
腕		人形		オート			うさぎのぬいぐるみ
				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
脚		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了時までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない