キャラクター名

クロム

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	13
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	27

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
白い部屋	
日常	

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
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		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
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル3改造パーツを追加で一つ獲得
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを1つ選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい。(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)
サブクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	損傷中の白兵攻撃か射撃攻撃の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい。
ポジション		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃のダメージ+1
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃４、攻撃判定の出目+1
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージを+2。
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際使用可。白兵・肉体ダメージ+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		ぬいぐるみ		オート			
頭		ほとけかずら		オート			