

キャラクター名

プレイヤー名



ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	ステーシー	暗示	反転
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容
α 26 背徳の果实	
α 99 培養槽	
【一を語る】	
【視線】	

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

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		手負いの獣		オート	なし	自身	損傷部位の数だけ攻撃判定+
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点振り直しによる判定+1
ポジション		現地調達		オート	効果参照	効果参照	効果参照
ポジション		専断偏頗		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを受けた時、コストとして狂気の未練に狂気点を吹きだけ加える。コストの分だけダメージを減らしてもあり、1ターンに何度でも使用できる。
メインクラス		かばう		ダメージ	0	0~1	対象のダメージを代わりに受ける
メインクラス		飢餓状態(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定+1、ターン終了時パーツ一つ損傷
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	支援2or妨害2、基本パーツ1つ損傷
メインクラス		平気		オート	なし	自身	パーツ損傷してもターン終了時まで使用可
メインクラス		肉の盾		ダメージ			
サブクラス		完全捕食		オート	なし	効果参照	射程0の肉弾攻撃判定時、レギオン以外の対象の残りパーツ数が攻撃判定-5以下であれば、パーツすべて損傷
サブクラス		背徳の喜び		ダメージ			
サブクラス		捕食者		ダメージ			
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
頭		メンタルリンクシステム		オート	なし	自身	効果参照
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		髪飾り		オート			薔薇の意匠が施されている
頭		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備箇所ダメージ時基本パーツ損傷
頭		テンペスト		アクション	2	0	宣言してから5カウントの間、自身と射程内の全てのキャラクターは全ての攻撃判定の出目+1され、全ての「移動」が+1される。
頭		弾性変形(発勁)		ラピッド			
頭		信仰心		オート	効果参照	効果参照	自身以外の敵の攻撃判定を行った結果、失敗または大失敗になる場合使用できる。自身のパーツを回復し、その判定を成功にする。(※はその判定値が成功するのに必要な目数に等しい)
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		よぶんうで		ラピッド	0	自身	「アクション」ラピッド化