

キャラクター名  
アノマ・シルル

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	10
メインクラス	ステーション	暗示	反転
サブクラス	ゴシック	寵愛点	18

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容
うそ	
水	

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

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
ノゾミ	依存	3 ①②③④⑤	
サフィス	嫌悪	3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		2 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		助言		ジャッジ	0	0-2	支援1もしくは妨害1
メインクラス	失敗作「何か変なのがくっついてる」			オート	なし	自身	攻撃判定・破断判定の判定は全て+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つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0-1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
サブクラス	完全捕食「はらぺこあざらし」			オート	なし	0	あなたが射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が[攻撃判定値-5]以下だったら、対象は全てのパーツが損傷する。
				オート			
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		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		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				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	にくへび「あざらしのおくち」			アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、(連撃が発生した判定も含めて中で)1回だけサイコ口を振りなおしてもよい。
腕	よぶんなめ「あざらしのおめめ」			ジャッジ	1	0-1	支援2
腕	たからもの「小さなアンデット」			オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の未練を一つ選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
				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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		あるびの		ジャッジ	1	0-1	支援1
				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