

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	
メインクラス	ステーション	暗示	
サブクラス	ゴシック	寵愛点	102

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容

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

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
迅雷	保護	3 ①②③④⑤	
まあち	恋心	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		来るよ (看破)		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」マニューバ1つを無効にする。
メインクラス		大丈夫だよ (平気)		オート	なし	自身	パーツを損傷してもターン終了まで使用できる
メインクラス		危ない (庇う)		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可能
サブクラス		もう一回 (背徳の悦び)		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」を再使用可にする
ポジション		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
ポジション		心配されたくない (抑制)		オート	効果参照	自身	狂気判定で失敗した際 (大失敗は含まない)、その結果を成功に変更してよい。変更したなら任意のパーツを1つ損傷する。
ポジション		ボクが居るから大丈夫 (憎まれ役)		オート	効果参照	効果参照	他の味方が狂気判定で失敗または大失敗した際、その結果を成功に変更してよい。結果を変更したなら自身の任意の未練の狂気点を1点増やす。
メインクラス		限界突破 (失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1、毎ターン終了時任意のパーツを1つ損傷する。
サブクラス		ぶった斬り (悪食)		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は出目が-2される。
				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		みんなタイタン		アクション	12	効果参照	敵の味方は全員、このマニューバの使用されたカウントの値と、次のターンのカウントの値に一致するまで、任意の「ダメージ」マニューバ1つを「自分ダメージ」の効果を得る。
頭		素早く察知 (カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		話しかける (ボイスエフェクト)		ラピッド	2	0~2	対象の味方1人と互いに対話判定を行う。
頭		移動アドバイス/強引に飛ばす (発動)		ラピッド	0	0	自身に対して使用不可、移動1
頭		賢い頭脳 (よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+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		先に行くよ (よぶんなうで)		ラピッド	0	自身	望むアクションマニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
腕		戦斧 (大鉄)		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断 (相手は切断判定修正値-2)
				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