

キャラクター名  
フィーネ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	15
メインクラス	ロマネスク	暗示	罪人
サブクラス	レクイエム	寵愛点	3

初期配置	煉獄
最大行動値	6

記憶のカケラ	内容
甘い唇	
蟲	
毒	

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

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
	依存	3 ①②③④⑤	
シェーラ	保護	3 ①②③④⑤	
フルンド	友情	3 ①②③④⑤	
		4 ①②③④⑤	
		4 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		断固		オート	なし	なし	エンドパートで発生した狂気判定では「大失敗」せず、セッション終了時に発狂状態の狂気を1下げても良い
ポジション		同化		オート	効果	効果参照	麻痺一人を対象とする。自身の攻撃マニューバを1つコストの「ラビット」で宣言して良い。対象の麻痺の行動値を「ラビット」で宣言した元々のコスト分減らす
メインクラス		調整された舞姫		オート	なし	自身	攻撃判定の出目+1。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後、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		未来視		ラピッド	1	自身	ターン終了時まで自身の攻撃判定の出目+1
メインクラス		刻まれた日時計		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
サブクラス		雷神		オート	なし	オート	白兵・肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		大地の祈り		ジャッジ	なし	自身	攻撃判定が失敗だった場合、振りなおしてもよい。その時、出目を+1する
サブクラス		消滅の一撃		ジャッジ	なし	自身	自身の攻撃判定のみ使用可能。自身の攻撃判定の出目を6にする。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 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		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効。
腕		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2。
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、肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
				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			
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1。
胴		メインコア		オート			