キャラクター名

篝(かがり)

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容

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		視線誘導(騎士道)		アクション	2	0〜1	自動的に成功の出た判定を必要としない。対象を宣言。対象は宣言したドールAの戦闘を妨害・妨害・移動対象の対象に取ることができなくなる。自言対象または自言した戦闘が完全解決されるまで効果は続く
ポジション		自縛(煉獄の盾)		オート	なし	自身	自身が煉獄に配置されている場合、受ける攻撃判定の出目-1してよい
メインクラス		浮遊(空中遊泳)		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての攻撃判定の出目-1 (全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)。ただし、あなたが使用する移動マニューバのコスト+1
メインクラス		神出鬼没(運命歪曲)		ジャッジ	効果参照	0〜3	自身を対象とした攻撃判定にのみ使用可。コストとして任意の未練に狂気点1点を追加する。判定の結果は判定値に関係なく「失敗」となる
サブクラス		鬼火の加護(チャージ)		アクション	1	0〜1	『完全解体』状態でも使用可。対象が次に使う攻撃マニューバのダメージ+1(重複不可)
サブクラス		炎迅		オート	なし	自身	バトルパートにおいてターン開始時、任意の基本パーツを2つまで損傷する。そのターン中の最大行動値+[損傷した基本パーツの数]
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			
胴		ゆらめき(おおあな)		ジャッジ	0	0〜3	自身に対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1
胴		幽体(けっそん)		オート	なし	自身	攻撃判定の出目-1。あなたに対する攻撃判定の出目-1(全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)
胴		焔の体(ジャンクパーツ)		オート	なし	自身	このパーツが破壊されずに戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る
胴				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