

キャラクター名  
シスイ

プレイヤー名

|        |       |     |    |
|--------|-------|-----|----|
| ポジション  | コート   | 享年  | 10 |
| メインクラス | バロック  | 暗示  | 希望 |
| サブクラス  | ロマネスク | 寵愛点 | 0  |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 12 |

| 記憶のカケラ | 内容                   |
|--------|----------------------|
| 籠の中の鳥  | 籠の中の鳥をかわいそうに思い、逃がした。 |
| 飢え     | ないはずの食欲が疼く。          |
| シスター   |                      |
|        |                      |
|        |                      |
|        |                      |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 0   | 0  | 0  |
| 変異  | 2   | 0  | 2  |
| 改造  | 2   | 1  | 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 | 4   | ①②③④⑤    | パーツとして所持。破壊で狂気点+1 |
| セラフィー | 対抗 | 3   | ①②③④⑤    |                   |
| しほ    | 依存 | 3   | ①②③④⑤    |                   |
| レッド   | 信頼 | 3   | ①②③④⑤    |                   |
| 熊     | 執着 | 3   | ①②③④⑤    |                   |
| エンブリオ | 感謝 | 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  |    | 【看破】       |    | ラピッド  | 0   | 0-3 | 対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す  |
| メインクラス |    | 【歪極】       |    | オート   | なし  | 自身  | LV3変異パーツを追加で一つ獲得  |
| メインクラス |    | 【狂鬼】       |    | オート   | なし  | 自身  | 肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1してよい  |
| サブクラス  |    | 【調律】       |    | オート   | 0   | 0   | 対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい。                               |
|        |    |            |    | 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      |    | 【くされじる】    |    | アクション | 3   | 0-3 | 肉弾攻撃1 + 爆発 + 転倒   |
| 頭      |    | 【けもみみ】     |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+1 このパーツは行動判定で大失敗しても破損しない。   |
| 頭      |    | 【リフレックス】   |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+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   |
|        |    |            |    | オート   |     |     |   |
|        |    |            |    | オート   |     |     |   |
|        |    |            |    | 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      |    | 【オートセパレート】 |    | オート   | なし  | 自身  | 「切断」を常に無効化してよい。   |
| 胴      |    | 【リミッター】    |    | オート   | なし  | 自身  | このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。 |
|        |    |            |    | 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   |
| 脚      |    | 【しっぽ】      |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動地+1   |