キャラクター名

アスカ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	渇望
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	10

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	0	0	0
改造	3	2	5

記憶のカケラ	内容
埋める	
明日	
はじまり	

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
十代	保護	3	①②③④⑤	
柚子	憧憬	3	①②③④⑤	
遊矢	信頼	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
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			
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
腕		千切れた鎖		オート			たからもの
ポジション		冷静		オート			行動判定において、出目+1してよい。
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1
メインクラス		死の舞踊		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
脚		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
ポジション		先読み		アクション	1	0～1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1(最大0)する。
脚		スパイク		オート	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可能。白兵・肉弾ダメージ+2