キャラクター名

マルハレータ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	12
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	陥穽
サブクラス	バロック	**寵愛点**	52

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
血の宴	
官能	
海岸	
最終戦争	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（人形）	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
カヤ	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
エリザベート	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
みくに	保護	1	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ベス	保護	2	①②③④⑤	
		0	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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+１される
メインクラス		愛撫		ラピッド	0	0	転倒。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル３の改造パーツを追加で一つ獲得する。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		歪極		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル３の変異パーツを追加で一つ獲得する。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
頭		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自分がダメージを受けた際のみ使用可。任意の未練から狂気点１点減少させてよい
頭		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装備したとき、宣言することで最大行動値に+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。
頭		エンバーミング		オート	なし	自身	妨害２。１ターン中に何度使ってもよい。ただし１回の判定への重複は不可。
腕		エレクトリッガー		アクション	2	0	肉弾攻撃１+転倒
胴		しょくしゅ		ラピッド	1	0〜1	移動妨害１
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0〜1	妨害１
脚		にくむち		アクション	3	0〜1	肉暖攻撃２+連撃１
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		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援２か妨害２
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+１
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉暖・白兵攻撃におけるダメージ+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+１