

キャラクター名  
ハンス

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 | 2 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 11 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|----|
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |

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

| 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 |
| グレーテ  | 恋心 | 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  |    | 奈落への抗い   |    | オート   | なし  | 自身         | バトルパートで、「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバのコストが-1される(最低1)                    |
| メインクラス |    | 孤高       |    | オート   | なし  | 効果参照       | 自身と同じエリアに姉妹が居ないなら、あなたが持つ、あらゆる攻撃マニューバが与えるダメージを、攻撃宣言時に1上昇させてもよい。   |
| メインクラス |    | 魔王       |    | オート   | なし  | 自身         | 砲撃攻撃マニューバを使用する際、その射程を1増減させてもよい(最低0)。この効果を適用した攻撃マニューバの攻撃判定の出目-1。  |
| メインクラス |    | 疾駆       |    | オート   | なし  | 自身         | バトルパートの最初のターン開始時、コストを支払わずに移動マニューバ1つを「ラビッド」で使用してよい。               |
| サブクラス  |    | 鉄槌       |    | オート   | なし  | 自身         | 自身の砲撃判定にのみ使用可能。ジャッジタイミング終了時、あなたの砲撃攻撃の出目が大失敗になっていた場合、出目1として振ってよい。 |
|        |    |          |    | オート   |     |            |  |
| 頭      |    | のうみそ     |    | オート   | なし  | 自身         | +2   |
| 頭      |    | めだま      |    | オート   | なし  | 自身         | +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      |    | 連帯旗      |    | ジャッジ  | 3   | 0-2        | 支援2か妨害2  |
| 腕      |    | ダイナマイト   |    | アクション | 3   | 0-2 (魔王効果) | 砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃、攻撃判定の出目-1。魔王効果にて距離±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   | なし  | なし         | なし   |
| 胴      |    | はらわた     |    | オート   | なし  | なし         | なし   |
| 胴      |    | サーキット    |    | オート   |     |            | 最大行動値+1。このパーツが損傷した際、あなたは自身の任意のパーツ1つを損傷する。                        |
| 胴      |    | 携帯型バッテリー |    | オート   |     |            | ターン開始時、このパーツを損傷させてよい。そのターン中のみ最大行動値+2。                            |
|        |    |          |    | 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      |    | レザーブーツ   |    | オート   | なし  | 自身         | +1   |
| 脚      |    | はりつき     |    | アクション | 3   | 自身         | 移動1、この移動に対して移動妨害は全て無効  |