

キャラクター名

プレイヤー名

マイト

|        |       |     |    |
|--------|-------|-----|----|
| ポジション  | ホリック  | 享年  | 14 |
| メインクラス | ロマネスク | 暗示  | 渴望 |
| サブクラス  | バロック  | 寵愛点 | 3  |

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

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

|        |                                                                                                 |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 記憶のカケラ | 内容                                                                                              |
| 一人ぼっち  | ずっと寂しくて、一人ぼっちで、友達が欲しかった。この世界は嫌なことではいっただけ、信じられる友達はいっしょにいる。そのことはきっと、あの頃より素敵なこと。                   |
| 動く死体   | あなたは誰かの死を悼む。目の前で死んでしまったあの人の。誰かは思い出せないあの人の。けれど、ああ、あの人の死体が起き上がる。動き出す。生き返ったのかと思ったあなたを、その人の爪と歯が襲った。 |
| 花火     | きたねえ花火だ                                                                                         |
| 愛犬     | 人ではないけれど、あなたにとってとても大切な家族がいた。その子の鳴き声、息遣い、舌、毛皮の感触。それに名前も。どれもこれもまだ、心の中に、手の中に、残っている。                |
|        |                                                                                                 |
|        |                                                                                                 |
|        |                                                                                                 |
|        |                                                                                                 |

| 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 |  |
| ラクス   | 執着 | 3 ①②③④⑤ |                   |  |
| アリア   | 嫌悪 | 3 ①②③④⑤ |                   |  |
|       |    | 1 ①②③④⑤ |                   |  |
|       |    | 4 ①②③④⑤ |                   |  |
|       |    | 2 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  |    | 加速する狂気 |    | オート   | なし  | 自身   | バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1。                                                |
| 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(全体攻撃では、あなたの判定値のみ1)。この効果は同じターン中に重複させることはできない。 |
| メインクラス |    | 狂った歯車  |    | オート   | なし  | 効果参照 | あなたがいるエリアで、いずれかの敵が大失敗をした際、その結果によって発生するダメージを1点上昇させてよい。                     |
| サブクラス  |    | 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してもよい。                                             |
| サブクラス  |    | 怪力     |    | オート   | なし  | 自身   | 肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+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                                                                    |
| 頭      |    | アドレナリン |    | 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                                                                      |
| 腕      |    | ガントレット |    | オート   | なし  | 自身   | 腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+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      |    | おとこのこ  |    | オート   | なし  | 自身   | 対話判定において、判定出目+1してもよい。                                                     |
| 胴      |    | ワイヤー   |    | ラピッド  | 1   | 0~1  | 移動妨害 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                                                                      |
| 脚      |    | コンセント  |    | オート   | なし  | 自身   | 最大行動値+1                                                                   |
| 脚      |    | あし     |    | ジャッジ  | 1   | 0    | 妨害 1                                                                      |
|        |    |        |    |       |     |      |                                                                           |